UCG | XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

次世代 专辑VOL.16 NEXT GEN SPECIAL



—独占强作—

战争机器5

—跨界特攻—

噬血代码





典藏级精华攻略集合

UCG全年订阅与全新攻略服务UGP，也将在11月有特别优惠活动，敬请留意！

活动时间 11.1—11.11

UCG 11.11 //活动预告//

shop.ucg.cn

亲爱的读者朋友们，大伙儿喜闻乐见双11又快到了。咱们不玩虚的，会在此期间给大家带来多重优惠好礼。

活动2 大攻略专辑 5折套餐



攻略大专辑也有**1+1套餐**，以下主机专辑同样享有买一送一的双11特别福利

《PS专门志Pro》第5、6、7辑
《次世代专辑》第14、15辑
《掌机王PLUS》第9、10辑

活动3 NS招牌大作 图书双剑合璧



《塞尔达传说 旷野之息 大师之书》中文艺术设定集（256元）
《塞尔达传说 旷野之息》中文版完全攻略本（78元）

神作设定集+超详尽攻略，**700页**极致组合，**256元**一套带走

活动1 1+1=1？真实“买一送一”

注：按价格高的那本付款，请联系客服小姐姐为您修改价格



- 《战神》官方艺术设定集 ● 《最后的守护者》大鹫官方艺术设定集
- 《真·三国无双8》官方艺术设定集 上 ● 《真·三国无双8》官方艺术设定集 下
- 《巫师之昆特牌》艺术设定集 ● 《顽皮狗的艺术》中文版设定集
- 《潜龙谍影》MGS艺术画集 ● 《战争机器4》艺术设定集

1本豪华设定集+1本豪华设定集=1本的价钱，真正买一送一，不玩文字游戏，不过虚假的双十一！

以上收藏级游戏艺术画集、设定集官方中文版，挑两本，只需付一本的钱，居然还**包邮**，美滋滋！

活动4 实用+文化 精品合集



《游戏机实用技术》创刊至今已走过**20个年头**，除了不太了解UCG的新朋友，当然也有因种种原因暂别的老朋友。我们特将近期五本UCG杂志打包，无论是新朋友入坑，还是老朋友回归来说，相信都会是不错的选择。467期至471期（内含两本特刊），总价115元，**五本优惠组合69元包邮**。新老朋友一起来认识一下9102年的UCG吧！

对于喜欢游戏文化的朋友，我们也准备了两个文化套餐——

- 《游戏·人》第68、69、70辑，原价84元，三合一仅需58元
- 《中国主机游戏访谈录 20年·50人》UCG20周年纪念特刊58元，加赠《游戏·人》第71辑

*本次活动最终解释权归游戏机实用技术编辑部所有

次世代 专辑 VOL.16 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：雷普利

特别策划

独占强作

跨界特攻

蒸汽世代











文 十大恶劣天气　编 稀饭　美编 雷普利



一台"变速箱"的工程师
"莽夫"制作人、兰迪·皮切福德和他的gearbox software工作室

变速箱，永远都是一台汽车动力总成的核心。它担负着改变传动比，传达驾驶意图，提供舒适驾乘体验的重任。引擎再猛，没有一个能够与其完美匹配的变速箱也是白搭。业界就有一个以"变速箱"命名的游戏工作室——Gearbox，凭借着《无主之地3》的大热，这个曾经饱受骂名，甚至沦为笑话的公司终于跻身了一线开发商行列。而这台"变速箱"的总工程师——公司创始人兼CEO兰道尔·皮切福德（Randall S. Pitchford），也就是我们熟悉的喷神制作人"兰迪"（Randy Pitchford），则在过去二十多年时间内为这家公司打上了鲜明的个性烙印，让Gearbox的经营方式，变得和他们的作品艺术风格一样抓人眼球。

不想当魔术师的法学学士不是好的变速箱工程师

"兰迪"（Randy）这个绰号，听上去就不是什么善茬，因为它的原意是"莽夫"、"色鬼"之类的负面含义。业界以形骸放浪著称的个性游戏制作人并不少，但很少有像兰迪那样不分场合，不分对象地展现自己的特立独行。

他数次公开诅咒Valve总裁盖布·纽维尔（即G胖）"不得好死"，与对Gearbox游戏质量不满的玩家们进行网络对掐，和意见相左的员工互抡拳头，并且还被指控参与洗钱和儿童猥亵……即便在接受《连线》这种高端媒体采访的过程中，这个毛手毛脚的大糙汉也是全程脏话不断，令人汗颜。

个性如此"非主流"的兰迪却并非是一位年轻的高管，他出生于1971年4月21日，现年48岁。和以约翰·卡马克为代表的70后业界大神不同的是，除了电脑游戏以外，兰迪的童年还有一条更富戏剧性的成长轨迹：他的祖父是美国著名的魔术大师理查德·皮切福德，老人家不仅当过美国魔术师协会主席，而且还多次去白宫为罗斯福总统表演。

虽然兰迪并未从爷爷那里学到多少真传，但他却从老人家留下的笔记本中弄懂了不少魔术的原理。这让后来的他在第一次接触到电子游戏之后，就萌发了把"电子游戏"这种数字互动魔术的制作方法给弄明白的想法。



◀在推特上和别人对话时，兰迪也会毫不顾忌地骂出F开头的脏话。（红色标记处）



▲兰迪的爷爷理查德·皮切福德，一位著名的魔术大师。

不过虽然对技术原理的热情来源于祖父，兰迪的电脑知识则是来自于父母，两人均为中情局的电脑工程师，耳传目染之下，兰迪很早



▲兰迪（右）和妻子克里斯蒂（左）。

就对个人电脑有着丰富的知识。

来自祖父和父母的双重家庭熏陶，再加上编程方面的天赋，使得兰迪在童年时代就展现出了一名天才的潜质。11 岁时，他就在自己的英特尔 8080 微机上编写了一款名为《洞穴冒险》的游戏练习作。但因为当年的游戏业还没有完全形成规模，所以高中毕业后，兰迪并没有选择进修计算机，反而进入加州大学洛杉矶分校（UCLA）就读法律专业。

在昔日同学的眼中，兰迪在任何场合下都是最与众不同的那一个。和心思缜密、口若悬河的未来律政精英们不同的是，兰迪是一个典型的性情中人，他说话大声，时常言语粗鄙，“能动手解决的绝不瞎 BB”。

而在另一方面，这个学渣们不敢惹的狠角色却又有心地善良、乐于助人的一面。凭借一手魔术本领，兰迪总能在聚会上吸引走全场的目光。牛仔一样的兰迪，同法学院氛围格格不入，这也是“Randy”这个外号的由来。

在回忆这段旧时光的时候，兰迪表示自己很喜欢这座校园，但对学法律完全不感冒，甚至萌生了退学的想法，直到自己结识了一个名叫克里斯蒂的美丽女孩（也就是他现在的妻子），他在才决定留在这里完成大学学业。

找到了生命中另一半的兰迪，依然在为人生接下来的规划做着努力。在自学学习编程知识的同时，兰迪也没有忘记自己的魔术爱好。他无师自通了各种经典戏法，添加了不少个人创新，甚至还在好莱坞大道魔术城堡觅得了一份兼职，深受人们的喜爱。观众们送给他另一个绰号——DuvalMagic，这个艺名也成为了后来《无主之地 2》的众多彩蛋之一。

毕业后，兰迪婉拒了来自迪士尼乐园的全职魔术师聘请邀约，决定前往当时 3D 游戏的领军者——正处于鼎盛时期的 3D Realms 工作室当中就职。在他看来，魔术的本质是一种视听骗术，相对在剧场内照本宣科的演出一个个经典节目，他更希望在数字互动世界中去探索这场拥有无限可能的“魔术”。

3D Realms 的老板乔治 · 布鲁萨德对这位新人相当赏识，将后来于 1996 年 11 月发售的《毁灭公爵 3D 核子风暴版》（Duke Nukem 3D: Atomic Edition）的开发任务交给了他。而 Randy 也没有辜负这位老哥的信任，独立完成了新增的第四章剧情（总计 11 关）的关卡设计和相关协调工作。

毁灭公爵的狂放性格与典型的美式英雄特征，让兰迪对这个虚拟人物产生了惺惺相惜的感觉，尤其是以主视角方式体验自己亲手打造的关卡的时候，兰迪感觉自己仿佛已经化身为了公爵本人。这种感情在他创造 Gearbox 并成为掌门人之后依旧强烈，这也是他后来顶着巨大的压力，冒着公司和个人双重破产的危险，将《永远的毁灭公爵》从坟墓中拯救了出来的原因。

在完成处女作所获得的成就感消退之后，兰迪意识到了 3D Realms 在盛名之下所隐藏的危机：在电脑游戏的手工作坊时代，几个天才就能在车库中捣腾出一流的作品，然而一旦游戏像电影产业那样走上了工业化大生产的道路之后，3D Realms 这样的工作室绝无存活的可能性。

事实上，即便只打造《毁灭公爵》这一个 IP，整个工作室就已经陷入了疲于奔命之中。趁着《毁灭公爵 3D》的热潮，3D Realms 在短短两年不到的时间内，就先后推出了九部资料片，甚至连玩家自制关卡也被公司拿来打包出售——这个品牌的价值，已经被渣干了最后一滴水。

在 1997 年制作组为《永远的毁灭公爵》的开发进行前期准备工作的时候，望着无数在当时堪称是划时代，同时也是不可能完成的设计概念，再对比 3D Realms 在资源方面的严重匮乏，兰迪已经察觉到这部作品不会拥有一个好的结局。事实也证明了他的判断：在花费了 12 年时间后，曾经叱咤风云的 3D Realms 被这个项目彻底拖垮，“永远跳票的毁灭公爵”从传说变成了笑话。

1997 年 5 月，Randy 投奔刚刚成立不久的 Rebel Boat Rocker 工作室，参与了一款名为《基金战争》（Prax War）的作品的开发工作。遗憾的是，这款游戏随着“工作室杀手”EA 的突然撤资而胎死腹中，五个满怀热情的成员也因为“不可抗拒力”而瞬间失业。

1999 年 1 月，职业生涯接连遭遇变故的兰迪做出了人生最为重要的一个决定：成立一家属于自己的工作室。





▲《永远的毁灭公爵》成为了3D Realms的绝响，而且还是一枚哑炮。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

手动挡操控大师

车友们俗称的“手动挡”,是指通过手动换档机械式变速器(MT)调节车速的汽车。驾驶者需要人为改变变速器中各个齿轮的啮合位置，从而达到改变传动比，实现变速的效果。这种变速方式最为古老、操作最为繁琐，但由于其动力切换时机完全为驾驶者所控制的特性，手动挡可以在竞技应用场景下让车辆释放出无限的潜力和激情。“切7200转干它”这种事情，非手动挡不能实现。



▲《半条命 针锋相对》是Gearbox的发迹之作。

在两家先后倒闭的公司的任职经历，让兰迪学到了一条宝贵的教训——中小型游戏制作公司不能好高骛远的追求过于大而全的计划，这是有限的资源所不允许的。类似《永远的毁灭公爵》这样的“超现实”作品，对于缺乏财力支持的制作组而言无异于是自杀。除此之外，挂靠到大的发行公司，如果能够争取到一些有前途的项目，确实可以得到大老板们的持续输血，但公司的独立性会受到影响。

既要保持自己的运营不受外界干扰，又要能够在激烈竞争中生存下来，身为一名新舵手的兰迪让 Gearbox 站稳脚跟的方法很简单：专门为大公司外包制作大作的资料片，这样既保证了开发经费的充裕，同时在成熟的游戏框架之下进行锦上添花式的创造，这也是在人力资源有限状态下的 Gearbox 可以应付的开发方式。

正当兰迪和原 Rebel Boat Rocker 工作室的五名开发者因为不知道去那里恰饭而犯愁的时候，在 3D Realms 工作时期曾经与兰迪颇有交集的 G 胖伸来了橄榄枝——他邀请这几位开发者为“《半条命》系列”开发资料片，但在签合同之前，他需要兰迪给一个可以打动自己的创意。

在回复邮件中，兰迪提出了这样的设想：通过敌对阵营的某个角色，来从完全不同于戈登 · 弗里曼的视角讲述玩家早已熟悉的故事。这样既能最大幅度的利用原作的美术资源和关卡设计，同时又能让故事变得更加丰满——这也就是后来《半条命》的首个资料片《针锋相对》的主创思路。他的提案得到了 G 胖的疯狂点赞，为了体现出和“阀门厂”(Vavle) 的暧昧关系，兰迪决定将新公司命名为“变速箱”(Gearbox)。

驾驶一辆手动挡车，我们需要关注转速表的变化，等发动机储备足够动力之后再升挡，Gearbox 早期的生存战略也如出一辙：他们先后为 Valve 的“《半条命》系列”开发了一系列的资料片，除了上文提及的《针锋相对》(Opposing Force)，还有《蓝色行动》(Blue Shift)、《衰减》(Decay)，甚至还有原作移植到 PS2 和 DC 平台上的版本的开发。

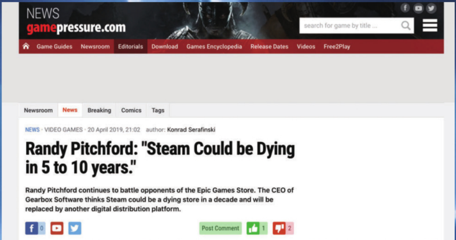
Gearbox 还参与了《反恐精英》商业化的全过程，然而，在制作资料片《反恐精英 零点行动》(Counter-Strike : Condition Zero) 的过程中，Gearbox 和 Valve 产生了极大的矛盾，并导致这家和 Valve 关系深厚的开发商最终决定单飞。

当年“变速箱”和“阀门”在《零点行动》上的理念之争，在今天的玩家眼中完全不值一提：G 胖认为这部作品应该跟“《半条命》系列”的所有资料片那样，有一个完整的单人战役内容。而兰迪则认为 CS 已经开启了线上 FPS 对战的风潮，已经没有必要在“故事性”上浪费宝贵的开发资源。而对于 Vavle 来说，一个没有单人模式，不重视叙事的游戏不符合自家以《半条命》为代表的核心价值，最终中止了这个资料片的开发。

甲方认为乙方出工不出力，甚至故意挤兑自己。而乙方则认为自己莫名其妙的就被中止了工作，全体上下一年多的努力被 G 胖的一句话变成了无用功，谁也受不了这种结局。好在兰迪吸取了当年 Rebel Boat Rocker 因为发行商撤资而突然死亡的教训，在开发《零点行动》的同时，他们也和微软、育碧以及 EA 均有合作，避免了再次在一棵树上吊死的悲惨命运。



▲《反恐精英 零点行动》是导致Valve和Gearbox分道扬镳的关键。


NEWS
gamepressure.com
Game Guides Newsroom Editorials Download Games Encyclopedia Release Dates Videos Free2Play
Newsroom News Breaking Comics Tags
NEWS · VIDEO GAMES · 20 April 2019, 21:02 author: Konrad Serafinski

Randy Pitchford: "Steam Could be Dying in 5 to 10 years."

Randy Pitchford continues to battle opponents of the Epic Games Store. The CEO of Gearbox Software thinks Steam could be a dying store in a decade and will be replaced by another digital distribution platform.

Post Comment 1 2

▲兰迪多次在公开场合讽刺Steam，从这点看来，他让《无主之地3》投入Epic的怀抱算得上早有预谋。

无论如何，两个一度亲密无间的合作伙伴，就这样成为了一对仇敌。时至今日，只要一提到 G 胖或者 Steam 等等关键词，兰迪都会立刻进入爆气状态，然后全力开喷，可见当初 Valve 给他带来的怨念有多深。

然而，也有分析人士认为，G 胖此举并非针对 Gearbox，他本人同兰迪也没有任何私人恩怨，这只是 Valve 试图收回 CS 发行权的一次“阳谋”。众所周知，商业版 CS 的发行权为 Valve 和雪乐山所共有，然而后者却在没有支付版税的情况下擅自将 CD-Key 卖给大型 LAN 用户，这触怒了“阀门厂”的领导层。所以在看到 Gearbox 制作的 CS 的资料片《零点行动》有着极高的完成度之后，不愿意再被戏弄的 G 胖决定把这个游戏搅黄，以反击雪乐山的无耻嘴脸。

兰迪倒霉的地方，在于他只是夹在两个真正仇敌之间的牺牲品。

这个听起来仿佛是天方夜谭般的阴谋论，在后续发展中也能得到许多印证：Valve 在取消 Gearbox 的开发资格之后，将《零点行动》再次外包给了当时还根本不知名的 Turtle Rock 工作室（他们是日后创造了《求生之路》的开发商），结果后来的成品根本没有像雪乐山当初计划的那样能成为 CS 的升级版。赔了大钱的雪乐山很快也放弃了 CS 的发行权。

到了 CS1.6 版本的时候，Valve 已经能够将其独立上架 Steam 了，也算是达成了他们的目的。至于 G 胖，在被兰迪通过各种媒体渠道痛骂了一百零一遍之后，也从不反击，甚至不进行任何辩解。他还以昔日老友的身分，多次邀请兰迪出来聊一聊。

G 胖的所有和解努力，自然都被脾气火爆的兰迪视为“打个巴掌给块糖”的羞辱……看来，只要还有一口气，兰迪对 G 胖的怒火就不会停歇。

无论如何，依靠正确的发展思路和兰迪的微操技艺，“手动挡”时期的 Gearbox 在竞争激烈的游戏业中活了下来，并且积累了一定的现金。于是这位“变速箱设计师”果断开始了下一次的技术升级。

一场“双离合”所导致的悲喜剧

双离合变速箱（DCT），也称直接换挡变速箱（DSG），其最大特点是通过两组由电子和液压系统推动的离合器来实现变速，其内部构造几乎彻底颠覆了传统的变速箱形式。相对传统自动变速箱，双离合变速箱的机械结构相对简单，传动效率更高。对于普通消费者而言，DCT 是一种优点和缺点同样明显的变速箱。它换挡速度快，能够满足各种发动机的输出特性，初用起来会觉得畅快无比。然而，这种原先为赛车配置的技术，在日常驾驶体验尚有很大的提升空间，比如低速工况下容易出现顿挫，在长期使用过程中的稳定性也不佳。有人这样总结 DCT 的特性——“刚开一时爽，修车泪两行”。

刚刚换成“双离合”的 Gearbox，的确就像开挂一样的存在。2005 年，正当《COD》开创的二战题材 FPS 风潮席卷射击游戏圈的时候，Gearbox 推出了一部别出心裁的“主视角策略游戏”——《战火兄弟连》。玩家所扮演的并不是靠“喘气回血大法”一骑当千的盟军超人战士，而是一个空降兵小队的班长。面对数量占优势的敌人，你必须把我方分成多个小组，使用正面压制、侧面迂回、两面夹击等步兵战术逐渐推进。主角最大的价值在于下达正确的指令，而非亲自扛枪杀敌。

除了成熟的策略系统以外，这部游戏也成功的蹭到了 HBO 剧集《兄弟连》的热点和精髓，它对历史进程、步兵战术、士兵心理等方面的刻画都相当出彩。不仅玩家将其视为《兄弟连》的同人游戏，而且美国退役老兵协会、诺曼底博物馆、巴顿将军基金会、西点军校等机构都对这部游戏进行了点名表扬，认为它“真实再现了基层士兵在战争中的努力与牺牲”。美国历史频道也把本作当成演示工具，为观众讲解二战历史，足见其水准之高。


▲《战火兄弟连》的魅力，在于摆脱了个人英雄主义的主题，转而展现了战争的残酷和真实。

2007 年，随着《COD 现代战争》的问世，二战题材游戏的风潮已经褪去，兰迪果断停掉了“《战火兄弟连》系列”，转而寻找全新的增长点，并且很快推出了又一部“改变世界”的蓝海游戏——《无主之地》。即便在泛滥成灾的废土题材游戏中，《无主之地》也拥有着极大的辨识度：它的外观采用了美式漫画渲染风格，骨子里更接近“大菠萝”：剧情简单、一切技能为战斗服务、随机生成的丰富武器、刷之不尽的装备，级别低的玩家啃不动级别高的敌人……在 FPS 的外皮下，这部游戏隐藏的是标准的 ARPG 内核，可谓是将《辐射》和《暗黑破坏神》的卖点一网打尽。

一些玩家并不喜欢成长系统复杂的 RPG，也有一些玩家认为《辐射 3》中的射击体验完全是隔靴搔痒，Gearbox 成功的挖掘了这一细分市场，并且为自己找到了一个堪称是“摇钱树”的招牌 IP。


▲《永远的毁灭公爵》在Gearbox手中终于诞生。

至于 Gearbox 在 2011 年推出的《永远的毁灭公爵》，虽然只是一部水准勉强及格的作品，但却为 Gearbox 的品牌形象加分极多。

众所周知，这部连续跳票十余年之久的作品最终已经成为了拖死 3D Realms 工作室的魔咒，糟糕的完成度和明显落后于时代的游戏方式，都使得它失去了“挖坟”的价值。然而对于当年全程参与开发的兰迪来说，自己在毁灭公爵身上所寄托的情怀，正在随着时间的推移不断积累。在工作室业务蒸蒸日上的时候，他决定必须弥补这个遗憾。尽管全公司上上下下极力反对这个铁定赔钱的项目，就连发行方 2K 也拒绝给予资金支持，甚至用这个过气 IP 来狠敲了 Gearbox 一笔，但兰迪依然决定动用公司的全部现金储备，甚至拿出个人存款来继续这个项目。

《永远的毁灭公爵》的最终问世，让兰迪和 Gearbox 笼罩上了“明知不可而为而为之”的光环。这个曾经贴着“有生之年”标签的游戏，仅凭一个主标题画面就让无数老玩家们泪流满面。

即便对于新玩家而言，这个仿佛 B 级电影般的糙货也具有一定的吸引力——是的，FPS 是男人的游戏，咱爷们的骨子里想要的，都是一场大杀四方、轰轰烈烈的彪悍人生。然而，热兵器时代的钢铁搏杀一去不复返了，全球一体化背景下的全民捞钱时代，无论是一国领袖还是平民百姓，大家都讲究以经济为先，就算是打，搞的也是货币战争、信息战争，总之一切都得往“高磕技”上靠，满身肌肉疙瘩的老男人甚至还没有怪叔叔们有市场呀！

真正的猛男，现在都必须靠着希腊神话（奎爷）、宇宙史诗（士官长）等等“花里胡哨”的东西去包装，然后才能憋着劲儿挑逗男人们骨子里的欲望和硬汉情结。用毁灭公爵那爆炸式的肱二头肌和永远也射不完的大口径子弹，一起为逝去的男性铁血情怀书写一篇华丽的祭文，岂不快哉？

然而在双离合变速箱为 Gearbox 高效率输出动力的同时，这种新锐技术的缺陷，很快也在这家“同名”工作室身上暴露无余。



▲曾经在大家眼中显得有热情有梦想的兰迪，变成了一个满嘴谎言的疯子。

《战火兄弟连》《无主之地》和《永远的毁灭公爵》三部原创作品让 Gearbox 获得了“业界良心”的赞誉，至于充满个性的兰迪，则成为了玩家心目中的明星制作人。也许是盛名之下的飘飘然作怪，也许是更多的关注度带来的深度挖掘，Gearbox 过去不为人知的灰色地带，也很快暴露在世人面前。

于是一夜之间，兰迪从一个业界英雄，变成了一个扯谎不脸红、喷人不含糊的骗子兼疯子。

兰迪在玩家心目中的个人信誉破产，始于他的“实机操作视频”作假。众所周知，某个项目的负责人在重大展会上亲自操作一段技术小样，这被业界公认为是提升作品质量可信度的“行业规范”，虽然其中隐藏的猫腻可能一点也不比剪辑式的预告片要少。像《光环 2》的 E3 演示，2011 年的《战地 3》单人战役演示，以及被玩家戏称为“缩水厂”的 Ubisoft 的众多作品，都是“互动播片造假”的经典力作。

我们虽然很难认定兰迪就是这种经典展会骗术的创始人，但他却是这个将这个鬼把戏玩得最溜的一个。每次新作的展示活动，兰迪都会亲自上阵，一边拿着手柄卖力操作，一边对游戏卖点狂吹一通，向玩家不断暗示这些作品有多么 NB。在《战火兄弟连》《无主之地》和《永远的毁灭公爵》三部作品的宣传活动中，均存在自我营销力度过猛的问题，但由于它们的质量尚可，玩家并没有与其计较。然而当被吹到天上，却最终落到大坑里的《异形 殖民陆战队》问世之后，玩家们再也无法忍受这种愚弄，愤怒的消费者将 Gearbox 告上法庭，控诉其商业欺诈罪行。

本来就是读法学出身的兰迪，当然不会怕这一套。因为他知道即便过度宣传可以和诈骗划等号，在实施判例法的美国，再大的指控也不会伤得自己半根汗毛，否则牛皮吹得一个比一个大的厂商们都要被集体处决了。于是兰迪抓住这次机会，将法庭变成了自己的秀场。他将安装有《异形 殖民陆战队》的个人电脑带到了被告席，向法官宣传这部作品有多么优秀。至于自己被人告的主要原因，在于“这届玩家不行”。倘若不是法警阻止，兰迪真的要当庭启动这部雷作，然后开始边玩边吹的例行操作了。

虽然案件最终以庭外和解告终，但围绕《异形 殖民陆战队》的黑幕范围却越来越大。有自称 Gearbox 工作室员工的匿名 ID 在知名游戏论坛发帖，声称这部作品之所以这么烂，是因为它根本就不是 Gearbox 制作——在得到来自发行商世嘉的 1000 万美元开发款项之后，Gearbox 便以不到 500 万美元的超低价格，将其二次转包给了规模比自己更小的工作室 TimeGate，剩下的钱都被兰迪和几个高管“吃了回扣”。虽然后者也推出过《可汗》《极度恐慌》《第八区》等等高质量的 FPS，但这点经费着实让巧妇难为无米之炊——这则流言听上去的确是有理有据，令人信服。

Gearbox 当然对此矢口否认，但事件的发展，却让这则流言的可信度越来越高：在《异形 殖民陆战队》问世之后，已经被榨干的 TimeGate 宣布解散。游戏中的许多显而易见的 bug，比如异形宛如《星际争霸》中口水龙一样的无脑冲锋式 AI，也在很长时间内都得不到解





▲低劣的声光效果、糟糕的AI、完成度极低的关卡设计……《异形 殖民陆战队》的早期演示和成品之间的差距可谓是天壤之别。

决，最后还是TimeGate前员工以普通玩家身分，公布了应该在相关配置文件中加一个字母之后，才算是解决了问题。“解铃还须系铃人”法则的实效，或许说明这个名叫《异形 殖民陆战队》的铃，根本就不是Gearbox系上去的。

虽然世嘉也曾派出调查组对《异形 殖民陆战队》的财务情况进行审核，但由于相关报表实在找不到任何漏洞，查帐小组最后也只能作罢，只能在以后挑选合作伙伴的时候对这家“心术不正”的工作室敬而远之了。

反倒后来Gearbox冒出来的一只硕鼠，暴露了这笔“黑钱”可能的去向。2014年，Gearbox的财务总监约翰·马丁被捕，警方调查发现这位“会计”自从入职以来就从Gearbox的一个神秘账户多次转走款项，涉案金额高达300万。然而出人意料的是，兰迪不但没有提请诉讼，相反还出面保释了疑犯，并且公开表示自己并不指望追回损失，只是希望对方不要再继续害人云云，如此这般的“圣母”做派，同兰迪的糙汉画风大相径庭。他如此反常的举动，莫不是真怕再查下去，就要查到自己头上来了？

继财务部门之后，Gearbox的法务部门也爆出了惊天丑闻。2018年初，Gearbox前法律顾问韦德·卡兰德正式对公司发起个人诉讼，揭发老板兰迪将母公司Take-Two用于激励员工的1200万奖金转入了其妻子名下的一个空壳公司。

除了金融犯罪嫌疑，卡兰德还爆出了一个足以让兰迪一家身败名裂的猛料——老板喜欢收集儿童色情视频，还经常邀请未成年人在自家中进行各种“不可描述”的表演……无论是哪一条的罪名成立，都足够让兰迪和老婆把牢底坐穿了。

对于自家法务主管的反水，兰迪也开始了火力全开的反击。在Gearbox随后递交的反诉中，兰迪声称卡兰德此举完全就是倒打一耙，对方长期滥用公司共用信用卡特权，使用其支付未经批准的、完全属于个人的费用。其中包括家庭度假、枪支俱乐部会员资格、枪支配件和健身会员卡——由于个人无力偿还，就想出了把公司搞垮，然后自己好赖账的馊主意。除了诉讼以外，Gearbox还向德州律师协会发起投诉，以“泄露当事人商业机密”、“违反信托义务”为由，要求吊销其从业资格。

这场为期一年的交锋，最终却走向了“雷声大雨点小”的结局。彻底撕破脸的老板和前法律顾问最终达成了庭外和解，并且向外界公布了一个“字越少，事越大”味道浓郁的联合声明：“双方的一切误会已经得到解决，此时不便公布细节。”

根据“一事不二诉”法律原则，Gearbox再一次逢凶化吉。然而混过法学院的兰迪却采取了绝大多数庭外和解者都不会采用的处理方式——申请法院进行预断裁决，并且保留互相进行追诉的权利。一旦双方违反签署的保密协议，就可以旧案重提，最后大不了同归于尽……用这种办法让对方彻底闭嘴，兰迪也是够拼的了。

Gearbox所涉嫌的非法转包、贪污和洗钱罪名，虽然最终都不了了之。本着“疑罪从无”的原则，我们也不能当键盘法官，来给这家公司乱扣违法犯罪的大帽子。然而，身为一个玩家，我们却从Gearbox近年来混日子般的表现，比法官更接近这场罗生门的真相：2012年《无主之地2》推出之后，Gearbox就开始在炒冷饭中混日子。至于和Gearbox有关的新闻，大都也是“兰迪在酒店殴打前副总裁大卫·艾德林”、“和著名声优特洛伊·贝克尔推特对骂”等等笑谈。孱弱的产品线和丰富的八卦新闻，也从侧面揭示了Gearbox在“双离合”时期的混乱局面。

在无止尽的内讧和丑闻中，就连3A级的大项目，最后也变成了一地鸡毛。2012年，Gearbox就上马了一个主打PvP的网络射击游戏——《为战而生》，一度被玩家们期待成《无主之地》的MMO版。它包括有角色扮演游戏、PvE合作战役以及MOBA式的PvP对抗。其PvE关卡粗看起来，也颇有集《无主之地》之大成的味道，包含了超长流程、高速敏捷的AI、大型Boss战。

然而在这部完成度极低的作品中，PvP受到视野和职业平衡的严重干扰，MOBA的流量优势也没有得到任何发挥。许多人认为《为战而生》的失败是因为早几周出现的《守望先锋》提前霸占了这个细分市场。其实就算是没有“守望屁股”，《为战而生》的大暴死也不可避免。

去年，Gearbox又公布过一个神秘的“Project 1v1”项目，除了在游戏展上闭门展示，还进行了小规模的测试。据说这个游戏的玩法是FPS加卡牌，玩家可以对局前先抽取3张能力牌，然后开打。这个项目在今年6月进行了第二次测试，但是至今依然处于原地画饼阶段。

就连今天博得满堂彩的《无主之地3》，在走“双离合”邪路的Gearbox手中，差一点变成虚无缥缈的代名词，就跟当年一度被世人认为“永远也不会出现”的《永远的毁灭公爵》一样。



回归"自动挡"



狭义上的自动变速箱（AT），是通过液压控制的齿轮变速系统来实现动力的传送，这是目前最为成熟的一种变速技术。问世至今 80 年，AT 虽然存在机械结构复杂、成本高昂、传动效率低、油耗较高等等缺陷，并且逐渐被 CVT 和 DCT 取代，但凭借其在平顺性和可靠性方面的优势，这种技术保守的变速箱依然受到了家用车主的青睐。

某种意义上来说，《无主之地 3》的问世，也是困扰 Gearbox 数年之久的这场乱局所倒逼出来的产物。显然，Gearbox 发现它们试图在 FPS 领域进行革新的尝试，都因为糟糕的品控和执行力而无法成型。在发行商 2K 眼中，Gearbox 这个旗下昔日的明星团队，也日益变成一只不断耗费母公司现金储备的"四脚吞金兽"。种种不利局面，都迫使"变速箱"的总工程师兰迪抛弃"双离合"，改用更加保守，也更为成熟的"自动挡"技术。

所以，Gearbox 选择了《无主之地》这个手中最成功，或者说是当前对玩家们惟一有吸引力的 IP，在制作过程中也采用了最保守的方案。前两作的口碑所创造的基本盘，和四平八稳的系统构架，起码可以避免出现《为战而生》那种不可收拾的局面。就连在《为战而生》和"Project 1v1"中尝试的 MMO 元素，在游戏中也不见踪影：它没有 PvP，不用苦心调节平衡性；它和 MOBA 无关，所以要变着法儿设置养成挑战要素。

Gearbox 和发行商 2K Games 相当重视这个游戏，《无主之地 3》上市前，先是推出了一代年度版和二代最后的 DLC《指挥官莉莉丝与避难所之战》来进行预热，并且连接起二、三代的剧情。《无主之地 3》也确实不负众望，3 天内销量达到 500 万，媒体和玩家评价也偏正面。

即便用脚趾头去想，我们也知道《无主之地 3》依然是一个爽快、厚道的"刷刷刷"游戏。批评人士认为本作缺乏 2 代那样的重大突破，每一帧画面都写着"江郎才尽"这四个字，而在对 Gearbox 由爱转恨的玩家看来，我们却看到了一位回头的浪子。

无论如何，这个名叫"变速箱"的工作室，至少在跌跌撞撞中找到了一条属于自己的技术道路。我们只是希望在经历了本轮的"回血"之后，兰迪能够停止乱折腾，让 Gearbox 沿着"自动挡"的道路一步一个脚印走下去，带给我们真正的良心之作。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代



“《战争机器》系列”不仅是微软的看家大作，更是越肩视角射击游戏的象征。从《战争机器 终极版》开始，该系列交由 The Coalition 开发。如果说《战争机器 4》表现尚可，那么《战争机器 5》完全称得上是王者归来。而且由于微软的 Xbox Game Pass 战略，《战争机器 5》已加入 XOne/PC 双重套餐，目前玩家仅需掏出 20 港币订阅 XGPU 服务即可畅玩 1 个月，如果玩 PC 版的话更能省下一台主机钱。还没有出手的朋友可得抓紧时间了！

XOne

战争机器 5		Xbox Game Studiio	
Gears 5		动作射击	中文版
2019 年 9 月 10 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 ~ 10 人	无对应周边	
售价为 419 港币			

※Steam 版、Win 10 版同步发售。

对应版本：1.1.95.0　对应语言：简体中文

文 纱迦　美编 Juxi

系统解说

本攻略首先要为大家介绍的是游戏系统，这部分内容对于各大模式都是共通的，推荐大家仔细阅读。不过由于本作模式众多，加上还有小机器人这样的特殊角色，操作方面如无特殊说明，均以战役模式的人类队员为主。

操作列表

按键	功能
左摇杆	侧移/移动
右摇杆	旋转/观察
方向键	切换武器
LS	蹲俯在掩体后方/（瞄准时）标记目标
RS	缩放视野
LT	瞄准
RT	射击/投掷手榴弹
LB	显示队友和任务目标
RB	装填弹药/（长按）使用副武器攻击
X	使用/救活/肉盾/抓起/（长按）捡起
Y	支援能力/（瞄准时）突袭能力
A	找掩体/闪躲/跨越/（长按）跃进
B	近战攻击/黏置手榴弹/跳跃攻击/反击/（长按）处决
VIEW	杰克菜单/地图
MENU	暂停

和4代相比，本作在操作中最主要的变化是将Y键改为发动能力，将原本Y键对应的处决改为长按B键，另外使用副武器攻击改为长按RB键，例如系列经典的拉链锯。

另外我们强烈推荐初玩游戏时进入“选项”，选择“控制器”，然后将“按键点按挑战”改为“按下并按住”。如此一来，原本需要连续按键的操作如倒地求生、链锯对轰，只需按住对应键不放即可，极大地延长了手柄的寿命。（笑）

掩体系统

本作的掩体系统与4代差别不大，在掩体附近按A键，或者在冲刺状态中接近掩体，都可以让角色进入掩体之中，此时再次按下A键可以退出掩体。而在掩体状态时，玩家不仅可以进行瞄准射击，在不按瞄准键时也可以直接进行盲射。此外，在掩体状态下按LS键，可以完成蹲姿与站姿的切换。处于掩体边缘时，朝掩体外的方向推动左摇杆并且按住A键，即可朝摇杆对应方向的掩体快速移动，没有掩体时也可以进行快速的俯身冲刺。而如果朝着掩体面的方向推动左摇杆并且按A键的话，即可横跨掩体。

滑步是玩本作必须学会的一个动作。当玩家按住A键冲刺时，正常情况下是需要跑到掩体跟前时才会正常进入掩体。如果跑到掩体跟前时按B键，则可以取消进掩体的动作，改为直接跨越掩体（当然此操作仅限于低矮掩体）。不过玩家进入掩体时其实并不需要跑到掩体跟前，即使和掩体间隔较远距离时按A键即可瞬间滑行至掩体，这个动作被玩家称为滑步。因此按住A键冲刺时，如果跑到滑步范围内，只要松开A键再点A键，即可实现冲刺中的滑步。滑步可根据掩体位置配合左摇杆往不同方向使用，环境允许的话甚至可以使出连续滑步，这也是本作必须掌握的进阶技巧之一，尤其是在对战模式中。

4代新增的踢人动作依然健在，玩家在跨越掩体时若掩体的另一面有敌人的话，则可以使用踢击将敌人打入硬直状态。相对的，敌人跨越掩体时如果玩家在其正前方，就会被敌人踢成硬直状态，但看准时机按B键（画面中会出现按键提示）可以拆解敌人的踢击。

另外当敌人和玩家隔着低矮的掩体对蹲时，左摇杆推前+X键可以将敌人抓过来，被抓过来的敌人会陷入硬直中。和踢人一样，处于硬直状态中的敌人可以按B键直接处决。但抓人这个动作的破绽很大，而且容易落空。

冲刺与翻滚

在走动时按住A键即可进入冲刺状态，此时不推摇杆角色也会保持冲刺，不过会在一段路程之后解除，而玩家可以通过摇杆对角色的方向进行微调。在冲刺状态中时，角色可以快速进入到掩体之中。当玩家在掩体之中时，也可以快速进入冲刺状态，以转移到其他的掩体之中。

在没有处于冲刺状态时，摇杆任意方向+A键可以进行翻滚，角色翻滚的方向即左摇杆所推的方向。在游戏中，翻滚将是掩体之外主要用于回避敌人攻击的手段。尤其是当敌人使用远程的定点射击时，看准时机使用翻滚将有效回避敌人的攻击。此外，翻滚也能用来躲开敌人的近战攻击，但由于翻滚结束后角色会出现硬直，因此无法用于躲避敌人的持续射击。

一个没有在游戏中说明的操作是快速转身，具体方法为左摇杆往对应方向推住不放，再长按A键。用此法甚至可实现180度快速转身。此操作也可以通过同时推左摇杆加长按A键来完成。另外如果在完成转身后继续长按A键，角色会自动往对应方向冲刺。

武器

本作登场的武器数量之多，为历代之最。除了系列前三作中的武器以及4代新增的机器人武器外，本作还加入了一些全新的武器。玩家同时最多能携带4种武器和1种手榴弹，4种武器分别是按方向键←/→切换的两种轻武器，按方向键↓切换的手枪，以及需要双手使用的重武器。轻武器按补给来源分为常规和特殊两类，常规类如经典的骑兵突击步枪、纳许散弹枪、狙击枪、波塔克制式手枪等，它们是玩家在游戏中的主力攻击手段，并且能直接从补给箱处获得弹药补充。而榴弹发射器、机械弓、钻头枪等武器属于特殊类，它们虽然也属于能够携带的轻武器，但由于性能强大，因此无法从补给箱处获得弹药补给，在使用时要慎重。需要双手使用的重武器威力强大，往往是用于对付大型敌人的绝佳手段，包括电锯枪、三管枪、慕丘机枪等，玩家在遇见后千万不要错过了。重武器不会占用轻武器和手枪的格子，但持有重武器时玩家的行动会变得缓慢，另外有些操作无法执行。

战役模式中玩家可以和队友交换武器，具体操作为玩家手持欲交换的武器时按住LT键不放，并将准星对准队友。如果队友处于能够交换武器的状态，这时就会出现按X键交换武器的提示。用此法可以将一些强力武器交给队友保管，但队友手中的武器并非无限子弹，这点还需注意。

完美装填

系列经典的完美装填依然健在。当玩家打光一个弹夹的子弹，或主动按下RB键，武器便会进入准备装填状态。右上角武器图标的下方便会出现一个装填区域，此时游标会开始在装填区域移动，玩家若再次按下RB键，即可让游标停止。装填区域由黑色区域、灰色区域以及白色区域三个部分组成，而让游标在白色区域停止，就算完成了完美装填。部分武器在完美装填后会发挥额外的强力效果。

当游标在白色区域停止即完成完美装填时，武器的装填速度不仅会加快，还能补充威力得到加强的弹药，而这种弹药在弹药槽上将以闪烁的状态表示。若游标在灰色的区域完成装填，则仅仅可以加快弹药的装填速度，并不会加强威力。需要注意的是，如果玩家让游标在黑色区域停止的话，则会导致装填的速度大幅下降，甚至比游标不停止直接走完后的装填速度还要慢。

即使弹数全满时，玩家也能发动完美装填，但完美装填有冷却时间。在画面右上角的弹数统计右边，有一条竖着的电池槽。当玩家发动完美装填后，这条槽就会清零，此即代表进入冷却时间。在该条槽重新涨满之前，玩家即使将游标停在白色区域也无法达成完美装填。

近战

本作中依然存在多种不同的近战攻击，普通的枪械按 B 键为用枪砸敌人，其伤害会根据武器的不同而发生变化。而如果是装备了链锯或刺刀的枪，在按住 RB 键后便能发动链锯攻击或刺刀冲刺攻击。

普通的近战攻击自然不用多说，值得注意的是链锯攻击与刺刀攻击。由于要按住 RB 键发动，因此这两种攻击都会有明显的准备时间，而如果在命中敌人前遭受攻击的话，则角色会进入硬直状态。不过如果玩家的攻击能够直接命中敌人，那便可以直接将敌人秒杀。当敌人使用链锯攻击或刺刀攻击时，此时如果玩家也发动了相应的攻击的话，便有机会进入拼链锯或拼刺刀的状态，在连续按键的较量中获胜的话即可将敌人秒杀，反之则会被敌人秒杀。队友可以通过射击敌人的武器或身体来帮助队友赢得优势。



本作增加了近战连续技的设定，按游戏中的说法是连按两次 B，第 2 次 B 按住不放。不过实战中将指令改为 B、B、B 按住会比较容易成功。成功时第 3 次近战攻击会变为用枪托砸，砸中对手后会令其进入硬直状态，这时再按 B 键即可处决。不过这一招仅对电脑敌人有效，在对战模式就是个摆设，千万不要用。

倒地和处决

玩家可以用近战终结攻击秒杀敌人，但发动条件较为苛刻。第一种是将敌人打至残血倒地的状态，此时靠近后长按 B 键即可发动终结技；第二种是用跨越掩体时的跳跃攻击将敌人打入硬直状态，此时迅速靠近敌人按 B 键的提示，顺利发动即可将敌人秒杀；第三种就是直接把掩体后的敌人拉出来，之后靠近按 B 键也可以发动处决。

将敌人打至残血倒地的状态有一些限制，首先给予敌人的单发伤害不能超过一个上限，否则就直接秒杀了；其次是不能攻击敌人的要害部位，例如人型敌人的头部；第三次是不能将敌人打成特殊状态，例如冻住、粉碎等等。敌人倒地时虽然没有反抗之力，但可以缓慢爬行，如果附近有同伴的话可以被救起来，因此想要发动终结技一定要尽快。如果距离太远，推荐直接射杀。处决时玩家处于无敌状态，但整套动作耗时较长，因此在结束后容易陷入围攻，故也可以点一下 B 键，用出招更快的普通近战攻击秒杀。面对倒地的敌人，还可以靠近后按住 X 键将其劫持为肉盾，肉盾状态中再按 X 键可以将其处决，而按方向键↑可以在肉盾身上插雷后再一脚踢出。

玩家和敌人一样，在不满足以上三种条件的情况体力为零时也只会进入倒地状态，此状态下玩家可以被队友救活。本作中玩家倒地后需要连按 A 键来维持生命，如果有按上面的建议在选项中更改设定的话可以按住 A 键来维持。战役模式的每个战点中，玩家倒地后能维持生命的时间是固定的，即使能反复被队友救活，最后也会因为剩余时间不够而直接死掉。至于这个时间的长短是随难度而变的，难度越高，时间就越短。疯狂难度下该时间为零，只要倒地就直接 GAME OVER。



神器

本作的战役模式新增了神器的设定。游戏中一共有 17 种神器，对应 17 种轻武器和手枪。神器会出现在特定章节的特定地点，相比原版，神器会附有特殊的效果，因此必定比原版好用。不过神器的弹药是单独计算的，并不能通过捡起原版武器来补充。例如狙击枪神器的弹药，就不能通过捡起狙击枪来补充。常规类武器对应的神器能够通过补给箱来补充弹药，特殊类武器就没有办法了。以下是全部 17 种神器的性能简介，入手地方可参照后面的流程攻略，在神器附近一定能找到系列经典的红色骷髅头标记。

执法突击步枪神器：第二幕 第二章入手。和原版的执法者相比，它的威力更大，但射速稍慢，实用度不高。

狙击枪神器：第二幕 第二章入手。和原版相比，它在主动上弹时可以多装填一发弹药，等于弹匣和弹数翻倍。由于狙击枪属于常规类武器，因此狙击枪神器可以用上非常久，值得推荐。

刺刀突击步枪神器：第二幕 第四章入手。它发射的子弹会变为爆炸物，爆炸时能攻击附近的目标。这个神强等于是小型榴弹发射器，而且算常规武器，实用性不低。不过缺点也很明显，一是弹数较少，二是威力比较小。

机械弓神器：第二幕 第四章入手。它能快速射出致命的非爆炸弓箭。和原版相比，装弹数多、蓄力速度快是两大优点，但机械弓是特殊类武器，子弹打完就没用了。

波塔克制式手枪神器：第二幕 第四章入手。相比普通版，它更容易操作，腰射时精确度更高。这把手枪是威力最大的一把，神器版性能更佳，在三大手枪神器中笔者最推荐它。

榴弹发射器神器：第二幕 第四章入手。它每次装填时能装填 3 发炸弹。等于弹数变 3 倍。但是榴弹发射器是特殊类武器，弹数 3 倍也有打光的一天。

钻头枪神器：第二幕 第四章入手。它能发射冰冻炸弹，将敌人冻住。和原版相比，神器版子弹的飞行速度太快，弹数又少，笔者认为是最不好用的神器。

鹰爪自动手枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。和原版相比，它主动装填成功会大幅提升伤害，并更容易控制射速。笔者还是更推荐波塔克制式手枪神器。

纳许散弹枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。相比原版，它的伤害大幅增加，尤其是爆头时。个人感觉这是非常值得推荐的神器。

利爪神器：第三幕 第二章或第三章入手。它达成主动装填时，能激活更快的射速。和原版一样，这个神器装弹简直慢如蜗牛，但除此之外都还不错。

GL 骑兵突击步枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。它的榴弹会改为直线飞行，并在侦测到附近的敌人时于空中爆炸。它的特殊效果非常强力，能够让躲在掩体后面的敌人无所遁形。榴弹打完之后它也是一把性能优秀的骑兵突击步枪。

绝杀散弹枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。按住 RT 时它会连续开火。这大概是本作中 DPS 最高的一把武器，配合杰克的冰冻闪光弹后近战打敌人弱点，简直是秒杀。惟一缺点是弹数偏少，很容易打光子弹，好在它也是常规类武器。笔者认为它和纳许散弹枪神器各有千秋。

雷爆突击步枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。每次扣动扳机时，它都可以打出比上一次更长的连射。这其实是一把挺不错的武器，神器的特性有效地改善了原版火力不足的弱点。

玛克萨狙击枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。按住 RT 不放时它可以连续射击。比较好用的武器，但和原版一样，该武器的放大距离有限，名为狙击枪，其实应该算是一把中距离单发点射的突击步枪，只推荐给枪法准的玩家。

史纳制式手枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。它可以发射精准的二连发。威力不如波塔克制式手枪神器，但对于枪法不怎么好的人来说更值得信赖。

骑兵突击步枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。装备它时按 B 可以砸晕敌人，之后就能进行处决。由于近战只能在低难度下玩玩，高难度下这个神器的作用就很小了。

安帕狙击枪神器：第三幕 第二章或第三章入手。和原版相比，它蓄力更慢，但威力更大。和狙击枪神器相比各有千秋，单发威力更大但需要长时间蓄力，高难度下还是少用为妙。



小机器人杰克

小机器人杰克是本作战役模式的最大惊喜。其实小机器人早在系列首作中便有登场，但当时它只是一个剧情同伴，存在感很低。本作的小机器人（除第一幕外都是杰克）完全成为了玩家的战友，它不仅能攻击敌人和拯救同伴，而且能完成开门、开箱、拾取武器等独有操作。杰克还拥有自己的技能系统，强化杰克可以提高它的性能。多人联机时玩家还能扮演杰克体验不一样的乐趣，不过杰克过多地受到敌人攻击后一样会倒地等待救援。

杰克学习技能需要两种收集要素，第一种是组件，游戏中共有289个组件，消耗组件即可对杰克的各种能力进行升级，从而习得全新的技能。杰克完成全部项目的升级需要273个组件，由于组件无法通过选择章节重新回收（选择章节时该章节的组件会全部变为未取得状态），因此要想完成全部升级需要在同一周目内达成条件；第二种是大招升级。杰克的3种突袭能力和4种支援能力同样各有4个技能，但和被动不同的是，这7种能力的第4个技能不能通过消耗组件来获得，而是要在游戏中达成特定条件。除了第4种支援能力“障碍物”的大招升级是在第四幕 第一章捡到的以外，其他6种能力的大招升级都需要在开放世界探索关卡中完成次要目标来解锁。



突袭

突袭是按LT+Y键发动的能力，可以通过按住LB后左右切换。突袭能力共有3种。

闪光弹：杰克射出闪光，击昏周围敌人。花费组件可依次获得充能加快25%、范围增加50%、造成中等伤害的效果。大招是瞬间冻结，效果是将击昏效果改为冻结。冻结后不仅瘫痪敌人的时间更长，而且敌人的防御力会下降。配合纳许散弹枪、绝杀散弹枪等近距离高伤武器，可实现秒杀强敌的可怕效果。

电击陷阱：杰克会设置一个可以电击周围敌人的陷阱。花费组件可依次获得持续时间增加50%、在不破坏第1个的情况下放置第2个电击陷阱、降低敌人移动速度的幅度更大的效果。大招是追击者，效果是电击机器人会追踪目标，并造成双倍伤害。电击陷阱不仅在战役模式中经常用于剧情，而且能在狭小的空间内对敌人造成巨大杀伤，在对付大量初生兽时尤其好用。

劫持：杰克会暂时控制敌人的行动。花费组件可以获得时间延长50%、对被控制的敌人进行治疗、使用劫持后充能速度加快的效果。大招是爆炸物植入，效果是被劫持的敌人死亡时会爆炸。劫持是非常强大的技巧，它能控制绝大部分敌人，包括强大的猛扑兽、典狱长、巨桩兽。敌人被劫持时如果受到玩家攻击，它会提前清醒，在其清醒前往身上插雷是常见的做法。



支援能力

突袭是按Y键发动的能力，可以通过按住LB后上下切换。突袭能力共有4种。

脉冲：杰克可以侦测附近敌人的位置。花费组件可以获得范围增加50%、脉冲的有效时间加倍、脉冲同时也能找出武器和弹药的效果。大招是死亡标示，效果为受到脉冲影响的敌人被攻击时会多遭受20%的伤害。脉冲是个很实用的技能，获得大招升级后更是令其在战斗中也能发挥作用。不过脉冲并不能显示组件和收集的位置，这就令其实用性大打折扣。一个小技巧是脉冲升满后，效果中按住LB键可以显示武器和弹药的名称。

医疗手榴弹：杰克会暂时增强射程内所有队友的护甲。花费组件可以获得充能时间加快25%、医疗的持续时间增加2秒、医疗可以救活倒下的小队成员的效果。大招是肉搏者，效果是接受治疗时近战攻击伤害提高为三倍。这个技能等于是给玩家增加一层护甲，特别是升级后还能无视距离救活倒下的队员，十分好用。不过在疯狂难度下由于敌人的攻击力极高，而且倒下即失败，这个技能就没有什么意义了。

隐形：杰克会暂时让周围的队友隐形，但射击或使用近战攻击会解除隐形。花费组件可以获得隐形队友的移动速度上升15%、隐形时击杀敌人能延长隐形的持续时间、隐形充能加快15%的效果。大招是屠宰者，效果是在整个持续时间维持隐形状态，包括进行射击时。和医疗手榴弹不同，这个技能在疯狂难度中都很有作用。战斗中开隐形甚至可以直接冲过去暗杀，有这个技能就再也不用担心过去疯狂难度往往死于战点最后一两个杂兵的情况了。当然没升级的隐形就是送死。

障碍物：杰克会暂时产生一个单向能量护盾，保护他的队友。花费组件可以获得屏障的有效时间增加50%、子弹打到杰克的屏障时会弹开、杰克的屏障尺寸增加的效果。大招是致命超载，效果是杰克的屏障在结束时会向外爆炸。这个技能在特定环境非常有用，开启之后可以和前方敌人安心对射，但屏障本身是可以被敌人肉身突破的。



被动能力

被动能力是杰克常驻的能力，没有大招，不过有4项升级。

生命值：升级杰克的生命值和治疗他人的能力。花费组件可以获得杰克的生命值回复速度增快、增加杰克的最大生命值、杰克可以两倍速地救活自己、可以派杰克去救活倒下的队员的效果。

隐形：这个隐形是杰克自身的隐形能力。花费组件可以获得杰克推进时不会解除隐形、杰克执行动作之后能以更快的速度回到隐形状态、杰克在隐形模式时会受到较少伤害、杰克在携带武器时不会解除隐形的效果。

电击束：电击束是杰克惟一的攻击手段，有冷却时间的设定。花费组件可以获得延长杰克射击电击束的时间、增加电击束的有效攻击范围、打中一个敌人越久伤害就越高、可以一次攻击多个敌人的效果。

核心：强化杰克的核心系统。花费组件可以获得杰克可以抓取重型武器、爆头击杀加快杰克能力的充能速度、处决会提升杰克能力的充能速度、击杀会稍微加快杰克能力的充能速度的效果。注意抓取重型武器这个能力要尽快升级，因为关系到一个成就。

战役模式流程攻略

攻略须知

本作拥有四大模式：战役、对战、撤离、持久战。本文首先为大家献上战役模式包含重点收集和彩蛋的流程攻略。所谓重点收集，是指90个收集品、17个神器以及小机器人杰克的全技能解锁方法。本作由于加入了开放世界式的探索要素，使得部分收集要素和相关成就无法通过选择章节的方式来补完。也就是说，如果玩家不能在同一周目里达成条件的话，就需要从头来过。这部分收集要素主要是指杰克的升级组件，游戏中一共有289个，要想完整升级杰克的能力和被动能力需要至少找到273个。选择章节时该章节的升级组件会全部重置，因此只能从头开始补完。由于289个收集实在太占篇幅，再加上文字很难描述，本攻略没有收录，有兴趣的朋友请参考网络上的全收集视频。

本作战役模式的一大重头是疯狂难度通关。本作的疯狂难度虽然是倒地即死，但由于增加了神器、小机器人，难度其实没有想象中高。而且游戏允许低难度带高难度，也就是说多人联机通关战役时，可以一人选择疯狂难度，一人选择新手难度，战斗时让新手难度的人冲在前面，这样难度就会大幅下降。由于联机的乐趣远高于单机，推荐玩家用这个方法来完成疯狂难度。



第一幕 第一章

降落到水中可以活动后，前往默认视角右前方的岸边，可以找到收集1：破旧的眼镜。回到起点，向左转。正常情况下是要走右边往上的路，不过如果走左边往下的路，会在尽头找到收集2：黑甲护卫挑战币。

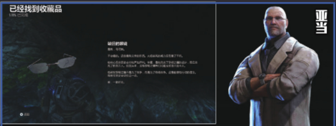
继续往前走会有教学——按住LT再按X，可以让小机器人戴夫远程捡补给品。经过这个教学环节后，进入室内，在补给附近的墙上有一张海报，内容是收集3：健康咨询海报。

锯开一处障碍物后，系统会提示按Y键发动戴夫的扫描功能，结果成功扫描到敌人。从背后按B暗杀一个敌人后，同伴惊动了敌人，只能正式开战了。消灭敌人后抬出一条路，进去后会遇到两个拿着纳许霰弹枪的敌人。这种敌人身上有重甲，要攻击其头部才能快速打倒。再往前会遇到从地穴出现的敌人，系列老玩家一定知道，往地穴里扔破片手榴弹即可将封住，这样能避免援军源源不断地出现。继续前进，打开地上的井盖进入下水道，这里会遇到大量蜂拥族进攻，低难度下用近战即可将它们轻易解决，高难度这么做就是找死了。

来到开阔地带有一场大战，幸好我方也有援军，还可以选择援军种类。前面的门被锁住了，用LT+X来命令戴夫飞进去开门。戴夫开门后，进入一扇顶上写着INFIRMARY的门后，在右边地上的尸体旁边能找到收集4：战士兵籍牌 安东莫里锡。返回正确的道路，走上两段台阶后，进入左边的房间，在一个小房间的桌子上能找到收集5：主席的腕表。走上两段台阶后，右边不能进入的房间里有大量补给。来到室外后，会遇到手持电锯枪的敌人，将其杀死后即可据为己有，正好拿前面新出现的敌人练练手。电锯枪无法收起，但也不会占用武器格，简单来说就是不用白不用。

在这个场景，沿着左边走进入室内，在二楼能找到收集6：光子导弹授权攻击。同样是这个场景，让戴夫从通风管道开门后，径直往前，在桌子上找到收集7：独立共和国联盟黎明之锤蓝图。找到硬盘后，前往救援队友。前面的路上有破片手榴弹补给，不用说，系统这是在提示玩家多用。这个场景还能捡到钻头枪。全灭敌人后调查开关，发现发射井打不开，JD决定亲自解决。下面的场景要注意警报，警报结束后就会喷出高热火焰，这里需要全灭敌人后让戴夫打开平台开关来前进。爬上梯子后出现大量敌人，将其全灭后此章结束。





▲收集1 破旧的眼镜是亚当的物品。他是马可斯的父亲，他发明的伊姆能源反制武器消灭了兽族和萤光族，但自己也因此牺牲。



▲收集5 主席的腕表是普莱斯考的物品。他是维安政府联盟的末代主席，为人类鞠躬尽瘁。在死于汉诺瓦海岸前，还透露了马可斯父亲的位置。

彩蛋：水中文字

在第一幕 第一章的开头，降落到水中后上岸，一路上坡到即将进入室内时，将视角转向下方的水面，按Y发动小机器人的扫描技能，这样玩家就能看到在水面上有一行字，内容是感谢玩家游玩《战争机器5》。



彩蛋：咸鱼武器

在第一幕 第一章中，当队伍分开后，玩家会打开地上的井盖落入下水道。落入下水道后立刻观察四周，会发现有4个蒸汽阀门。用枪射击这4个阀门，阀门会冒出蒸汽，这就代表成功了。射击完全部4个阀门后，就会有一道金光降下去，同时队友会说出彩蛋台词。这道金光中有一条咸鱼，它其实是一个劈裂槌矛，正好用来对付前面的大批初生兽。不过这个武器除了外观就没有什么特别之处了。

彩蛋：放纵的JD

在第一幕 第一章中有好几个场景中都有大量的椅子，如果玩家控制JD反复撞倒这些椅子，JD就会发出畅快的吼叫，而身边的NPC会有不同的反应。这是来自《战争机器4》的梗。另一个来自4代的梗在第二幕 第一章，这里玩家能找到菲利家出品的西红柿。



第一幕 第二章

本关开始后，就在前面的一张桌子上，能转到收集8：K小队的照片。之后跟着巴德进入旁边的房间，在两个队友的附近能找到收集9：MARK3骑兵突击步枪蓝图。而在这个房间的另一头，一个空的薯条盒子旁有收集10：创伤记录 马可斯·菲利。找到这3个收集后，就可以去拿杰克的闪光弹组件了，接下来是教学环节。完成教学环节后前往军械库，途中有与法兹对打的剧情。这段剧情过后，在倒下的机器人训练员旁边的墙上有收集11：学员使用体育馆注意事项。之后走出房间，往右走一直来到挂着很多人物肖像的前台，在沙发上能找到收集12：迪比工业营销小册子。

完成全部收集后，再收集一下组件，就可以开门完成本章节了。



第一幕 第三章



一开始JD被压住动弹不得，只能依靠精准的枪法来攻击靠近的初生兽。如果选择低难度的话，这里可以用来解锁成就“我就是在枪林弹雨中出生的”（在战役中用杰克的闪光能力一次电晕3名敌人）。具体操作是等场景中同时出现3个初生兽后停止攻击，等它们全部聚拢到玩家身边后，再操作杰克发动闪光弹能力。这个成就难度不高，即使错过这里，也可以在其他场景补足。恢复自由行动后，前方地上就有收集13：战士兵籍牌 坠毁的巨鸦直升机驾驶员。前方没有着火的房间里，其中一张桌子上能找到收集14：新艾菲拉报 二十周年纪念版。在前面的楼房里会遭遇敌人，将敌人全灭后来到二楼，在桌子上能找到收集15：叛乱言论。进入有大量平民的楼房后，在卧室里找到收集16：2号部落欢迎包裹。

前方的开阔地是一个大型战场。推荐先在二楼将平地的敌人清光，前面的楼房有大量敌狙击手，还有手持火箭发射器的敌人。这里我方会有大量援军，不必冲得太远。将敌人全灭后马上捡起火箭弹，这里会刷出两只猛扑兽，用火箭发射器可轻易将其杀死。清场后来到之前敌狙击手躲藏的二楼，这里能找到收集17：有名的安伯利之星。顺便可以带上之前敌人使用的狙击枪。

往前走来到兀鹰号着火的残骸处，地上能找到收集18：战士兵籍牌 兀鹰号坠落事件阵亡战士。前面是商店街，会遇到能自爆的敌人。在吉他店的斜对面有一家书店，里面能找到收集19：锡拉星巨像。本章最后的广场大战很有难度，敌人会从三个方向依次袭来，最后还有难缠的抓夺兽。这里要注意的是先让杰克把机枪塔附近的武器丢到旁边去，不然待会儿无法使用机枪塔的话乐子就大了。低难度下，这里也是解锁成就“我就是在枪林弹雨中出生的”的好地方。





▲收集17有名的安伯利之星是多姆的物品。他是马可斯最好的战友，在《战争机器3》中的牺牲令人动容。

第一幕 第四章

前方有火无法进入，需要从右侧的门绕过去。进门后马上就能找到杰克的新能力：医疗手榴弹。利用医疗手榴弹突破火焰，然后战翻前面的狙击手。医疗手榴弹的第3个技能“救活”能够救活倒下的小队成员，而且能够同时救复数人包括自己，非常好用，而且头次救人时能解锁成就“振作起来，士兵！”。当然疯狂难度下由于倒地必死，医疗手榴弹的作用就大打折扣了。

用近战攻击打开通往GRAND BOMAH HOTEL的铁门后，左边有几辆车（其中一辆车上有组件，需要从房间里拉起卷帘门后获得），爬上车旁的房间，在里面能找到收集20：给博玛饭店员工的便条。前面的房间漆黑一片，当杰克点亮灯光后，地面上能找到收集21：战士兵籍牌 饭店阵亡战士。在厨房区域会遭遇被蜂拥族同化的迪比机器人，学名为被拒者。这种机器人死后还会自爆，不过如果没有被发现，同样可以从背后用B进行处决，处决累计100个被拒者，可以解锁成就“完美计划，粗暴执行”。前面的饭店大厅有超多的这种敌人，推荐用暗杀全部干掉。遇到多个被拒者混在一起的时候，可以直接上破片手榴弹。如果不幸被发现的话，就用霰弹枪打脚将其撩倒，然后按B秒杀，只是要注意其自爆。将前台区域的机器人全部干掉后，推门进入大堂，在前方的地面上有匹小马玩具，这是收集22：遗失的绒毛小马。之后上楼，会看到有一处需要蹲着通过的地方，旁边的桌上有收集23：2号部落夏日宝宝手册。之后蹲着进入下个区域，会遭遇大量被拒者。这里地面上有很多武器，包括强力的三管枪，正好用来对付下个场景的吸血兽和蜂拥族群。三管枪用完后，还可以去一楼前台拿榴弹枪。

来到室外，这里敌人非常多，不过我方也有迪比机器人援军。只是最后阶段会出现蜂拥族群，迪比机器人会被其同化为被拒者，这里的关键是要事先记下重武器的位置，例如慕丘机枪，武器不行的话会容易陷入苦战。此战结束后进入室内，在二楼的一个服装间的桌子上能找到收集24：歌词。而在后台点灯的桌子上能找到收集25：磨损的打火机。打开下一扇门时凯特再次头痛，开门后径直往前，在尽头角落里能找到收集26：奥特斯信条卷轴道具。调查一旁的开关，幕布拉起，会出现一个巨桩兽。这个巨桩兽的火力虽猛，但智商堪忧，经常会主动追击AI队友，倒是不断出现的被拒者比较麻烦。将其打死后拉起它留下的三管枪，把剩下的机器人全灭即可离开这个场景。

前方是第一幕最后的BOSS：蜂龙兽，这个BOSS的打法和以前类似，都是要攻击其身上的水泡。蜂龙兽火力很猛，需要大量弹药才能击破，玩家要有耐心。剩最后一个水泡时发生剧情，柯尔把一捆手榴弹塞进蜂龙兽的嘴里，接下来只要击中这捆手榴弹即可完成剧情杀。





▲收集25 磨损的打火机是贝利克的物品。他是Z小队的一员，在官方漫画中非常活跃，在与兽族的战斗中为拯救队友而牺牲。

彩蛋：跳舞的机器人

在第一幕 第四章中，进入GRAND BOMAH HOTEL后，在大厅二楼能遇到大量被拒者。其中在某处角落有一个落单的被拒者，只要不主动攻击它或引起它的注意，从楼梯另一侧绕过去观察它，过一会儿它就会跳起舞来。



彩蛋：马可斯雪人

在第一幕 第四章的后半段会来到一个剧院，在后台的某个镜子上能找到一张照片，上面有4个人在堆雪人。仔细观察不难发现，这个雪人长着一张马可斯的脸。





第二幕 第一章

当可以控制凯特行动时，右转下台阶，进入右边的房间，能找到收集27：手工雕刻的凿洞兽骨笛。来到大街上，在街边的一座高炉旁（街对面是写着INFIRMARY的店）能捡到收集28：伊利马市汽车牌照。沿着大街向前走到头，在一堆乱草旁能捡到收集29：遗失的战士头盔。

之后通过安全门，经过街中一台突然泄漏的蒸汽阀，在前面右边的一块方石头旁能找到收集30：木制玩具骑兵突击步枪。经过这块石头继续往前进，进入一间歪歪斜斜写着SAWAGEN TRADE字样的店内，能找到收集31：少校的嚎叫与战斗的蝼蚁。再往前经过马厩，在前面的房间的柜子上贴着收集32：新的村规命令。继续往前凯特会出现幻觉，幻觉结束后进入前方右边的房间，桌上能找到收集33：给村长的便条。前方道路右边的箱子上能找到收集34：诺斯科的信。找齐以上收集后即可触发见村长的剧情了，村长是4代的老朋友。

剧情过后敌人来袭，这里的敌人持有机械弓，要特别小心。最后的卷帘门里会出现拿榴弹炮的敌人，可以用机械弓反杀。全灭敌人后进门，在桌上能找到杰克的新能力：电击陷阱。布下电击陷阱后，秒杀冲进来的敌人。前方有大量敌人，其中不少都持有重武器，要特别小心。这里可以让杰克启动蒸汽阀攻击敌人，效果良好。全灭敌人后进入之前来过的弹药库，这里有大量武器弹药。出了弹药库又有一大批敌人，这里地形开阔，活用杰克的侦察能力可以迂回给敌人制造惊喜。在银背机甲所在的房间里，能够找到收集35：外来者的小型帆船设计图。全灭这里的敌人后靠近大门会发生剧情，这也是本作首次向全世界公开时的名场面。

剧情结束后，搜索这个漆黑的房间，在一个红柜子旁的桌上找到收集36：战士兵籍牌 奥斯卡·迪亚兹。之后打开开关，坐上小型帆船离开。





▲收集29 遗失的战士头盔是班卡敏的物品。他是卡敏兄弟的二哥，牺牲于《战争机器2》磐洞兽的肚子里。

第二幕 第二章

开着小型帆船直到前方被闸门阻拦，下船后从左边的小路前进，正常流程是然后右转进入室内打开闸门，不过如果先左转的话，就能找到执法突击步枪神器。注意这个区域之后是无法返回的，因此错过这把神器的话就没法获得了。

前方的雪地是一个开放区域，可以四处探索，目前这片区域还不算大。在小型帆船上可以存放两种武器，请充分利用。完成章节前尤其要把顺手的武器放上去，以免剧情自动替换掉玩家的武器。

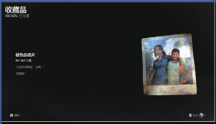
收集 40 岛民遗失的耳环：先前往火车隧道，在路上玩家会看到一扇暂时无法打开的闸门，这是日后要来的维安政府联盟旧墙。闸门较远处有一些卡车残骸，这个收集就在其中一处卡车残骸旁，旁边还有个机械弓。

火车隧道：进入后自动触发次要目标“地谷风暴行动”。这里有一只带原兽，不过地形特别有利，绕着火车打没什么难度，还可以射落头上的冰块砸它。消灭带原兽后，在这里的某节车厢里能找到收集 37：钻地机维护纪录，这样“地谷风暴行动”就完成了 1/3。搜刮完毕后就可以离开了。

收集 38 褪色的相片：从火车隧道出来后，沿着铁轨走不了多远，在一列废弃的车厢里能找到它。

狙击枪神器：在一间屋子里。

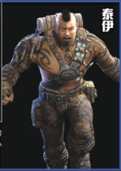
找齐东西之后就可以向主线目标新希望研究中心进发，靠近后要下车通过。前方会经过外来者的营地，进入后自动触发次要目标“迷失的外来者”。在这里能找到收集 39：列娜的日志，这样就完成了迷失的外来者 1/3 的要求。离开营地后就来到第三章。



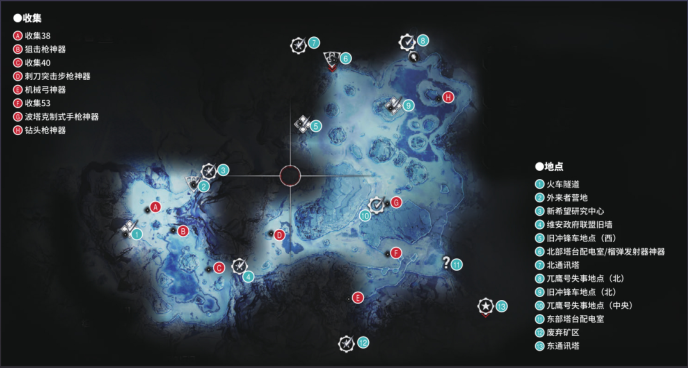


▲收集38 褪色的相片是瓦勒拉的物品。她是Z小队的侦察兵，在《战争机器3》的DLC《兰姆之影》中牺牲于兰姆之手。





▲收集40 岛民遗失的耳环是泰伊的物品。他是来自南群岛的战士，在地谷风暴行动中被司寇将军俘虏并受尽折磨，被D小队救出后选择自杀解脱。



第二幕 第三章

穿过落冰区会遇到一只巨桩兽，杀死巨桩兽后拿起三管枪，进入新希望研究中心内部，在右边的桌上能找到收集 41：被拦截的信件。继续往前会遇到一个典狱长，用三管枪瞄头的话很快就能干掉。前方室内有大量被拒者，还有毒气，这里要注意室内地形狭窄，有时候戴尔会卡住玩家。继续前进会遇到蜂拥族群，这里地形不利，比较麻烦。开门后两人会掉到下层去，这里有一个需要杰克打开的门，门里有收集 42：联盟命令 10345，另外还有 3 个组件。在这扇门旁边的类似手术室的大房间里能找到收集 43：病人分析 AX-331-2。此外一个喷着毒气的房间里也有 3 个组件，可以让杰克帮着取得。从手术室的另一边出去，前方有一扇半掩的门，推开后发现似乎是一个儿童房间。从儿童房间翻到下一个房间，在桌上能找到收集 44：病人分析 EV-184-9。继续前进，在一条狭长的走廊右边有一个小手术室，病床上躺着一个疑似兽人的尸体，在尸体旁能找到收集 45：病人分析 RK-619-4。继续前进，从一段断了一半的台阶下来后，在前方房间能找到收集 46：老旧的磁盘驱动器。

完成以上收集后，再开启前方的开关，剧情后进入撤离环节。由于路上有很多毒气，要时刻准备发动医疗手榴弹。途中还有几场战斗，不过问题不大。

第二幕 第四章

来到之前无法进入的维安政府联盟旧墙，打开机关后门只开了一条小缝，需要打开里面的机关。在里面会遇到好几个敌方狙击手，需要我方对狙，这一战是有点难度的。清光敌人后打开闸门，即可来到新的开放区域，这里比第二章要大很多。

刺刀突击步枪神器：在一棵树下。

收集 53 给妈妈的信：在坦克残骸附近。

钻头枪神器：在大石堆中。

旧冲锋车地点（西）：门口可捡到收集 48：克雷夫的兽族兵籍牌。前面一战很有难度，对方有多个狙击兵外加一个典狱长。这里的要诀是带上三管枪，先用暗杀尽量清掉尽可能多的敌人，等被发现后就用三管枪打典狱长的头，待其防御后用杰克的闪光弹，这样一套下来对手不死也要脱层皮。清光敌人后，在这片区域能找到收集 49：钻地机致动器组件，这样“地谷风暴行动”就完成了 2/3。

旧冲锋车地点（北）：在雪地上能找到收集 51：司寇将军的命令。往里走靠近钻地机后，后方刷出大批敌人。这些敌人会拼命往梯子上爬，可以在此守株待兔。将敌人消灭得差不多时，会出现两只猛扑兽，注意在钻地机最顶层能找到榴弹发射器。全灭敌人后，在钻地机里取得收集 52：钻地机致动器组件。这样“地谷风暴行动”就全部完成了，从而解锁杰克的大招升级：瞬间冻结，效果为冻结敌人并延长瘫痪的时间。这个技能作用非常大，特别是配合一些大威力武器后能速杀强敌。

北通讯塔：先来到北部塔台配电室，门口的开关上贴着收集 50：列娜匆促留下的文字。这里也是次要目标“迷失的外来者”的其中一环，不过目前无法进行。注意就在配电室门口附近有一条小路，进去之后能捡到榴弹发射器神器。往塔走会在冰面上迎战敌人，这里只要击破冰面，掉下冰的敌人就会被秒杀，可以说是杀敌利器。两人配合爬上一个高台后，凯特再次出现幻觉。幻觉结束后面前有一架失事的兀鹰号残骸，请务必取得残骸中保险箱里的组件。这关系到成就“天降横财”，不可错过。在深处会遇到一只巨桩兽和大批被拒者。先利用冰面干掉被拒者，之后远距离用狙击枪可轻松干掉巨桩兽。拿上三管枪，前面会遇到一个典狱长。继续往前，有一群被拒者。进入塔内部打开机关，要玩一个根据振动来找位置的迷你游戏。成功后从另一侧的门离开，桌子上能找到杰克的新能力“隐形”，利用这个能力才能躲开红外线探测逃出去。隐形还能用于暗杀敌人，哪怕是正面与敌人对抗时也可以，其作用远比想象中大。

兀鹰号失事地点（北）：进入之后触发次要目标“兀鹰号失事地点”。这里有大量机器人敌人，仿佛回到了 4 代。安帕狙击枪对付机器人挺好用的。最后还有一架红隼号武装直升机，用遍地的重武器攻击其引擎即可。从直升机坠毁后砸开的地方进去，在保险箱里找到杰克的大招升级：肉搏者，效果是接受治疗时的近战攻击伤害变为三倍。此地点关系到成就“天降横财”，不可错过。

兀鹰号失事地点（中央）：在这个地点附近能找到波塔克制式手枪神器，如果此前已经收集了两把神器的话，此时应该能解锁成就“神器猎人”（在战役中同时装备 3 把神器）。进入之后触发次要目标“兀鹰号失事地点”。这里不仅有大量被拒者，还有两个蜂拥族群，幸好遍地都是重武器。将这批敌人全灭后，来到地点深处，从保险箱里取得杰克的大招升级：死亡标示，效果是受到脉冲影响的敌人被攻击时会额外遭受 20% 的伤害。此地点关系到成就“天降横财”，不可错过。

废弃矿区：此区域有一场难度极高的战斗，建议有了趁手的神器再来。进去之后马上往右边的雪地上看，能看到一条不怎么明显的小路（远处有红色骷髅头标志，但很不明显）。顺着这条小路一直走到头，就能找到机械弓神器。进入矿区后很长一段路都没有敌人。一直到杰克开门时，才会有大批敌人出现。由于敌人要从冰上冲过来，这一战难度不算高，不过此战有几率出现 BUG，部分敌人会卡在后面不出来。遇到这种情况就让杰克开扫描，然后将漏网之敌逐一歼灭。全灭敌人后坐电梯来到上层，一脚踢开门，爬上面前的梯子，在上面找到收集 54：磨损的猛扑兽项链。继续往前，抬起一扇卷帘门后，在右边的房间墙上能找到收集 55：奈德卡采矿海报。继续往前，推开一扇门后，在左边房间找到收集 56：奈德卡矿工的日志。前方是初生兽加抓夺兽的组合，这一仗有大量破片手榴弹，用来对付抓夺兽很有效。不过接下来就是游戏的一大难点了，玩家需要保护带着燃料的杰克逃离矿区，燃料被扣到零就算失败。在出口附近还有子裔兵，再加上不断刷出来的初生兽，难度很大。

东部塔台配电室：开门后在列娜的尸体旁边能找到收集 47：安全备忘录。这样“迷失的外来者”就完成了 2/3。

北部塔台配电室：有了安全备忘录，就可以回北部塔台配电室开门了，干掉一个敌人后，在保险箱里找到杰克的大招升级：追击者，效果为电击机器人会追逐目标并造成两倍伤害。“迷失的外来者”顺利达成。

完上以上流程后，这片区域就探索得差不多了。这时再从东部塔台配电室旁的入口进去，前往东部塔台。路上要同时和敌人以及恶劣天气对抗，天气伤害基本上是一击必杀，所以还是拉开距离对射比较保险，有狙击枪类武器的话会比较轻松。进入塔后再玩一下找振动的迷你游戏，即可发现新的地点。

来到这个地点发现是一块冰面，用杰克的扫描后发生剧情，之后再次调查冰面即可选择是否进入下一章。



第二幕 第五章

当关于兽族女王的幻觉结束后，前方有一扇门，此时转身往背后走，然后进入右边的岔路，能在地面上找到收集 57：奈德塔头盔。之后利用隐形前往左右两个电机房，用电击陷阱关闭电源，即可进入大门。见到奈尔斯的 AI 机器人后，前面的路被低温气体封锁了，这时要绕到左边房间用电击陷阱关掉电源才能前进。大房间解冻后，踢开右上方房间的门后，在里面房间的桌上能找到收集 58：样本分析 UL-119-2。继续向前，在前方的某个房间里发生了大概是全游戏乃至全系列最重要的一段剧情，请大家务必不要错过。剧情后在地上能捡到收集 59：样本分析 TE-872-3。前面有一个房间需要开着医疗手榴弹冲过去，然后用电击陷阱关掉开关，在开关旁边能找到收集 60：符号字板。

凯特的手术结束后，拿上一根铁管用以敲碎障碍物，在踢开一扇门后，在亮着灯的桌上子能找到收集 61：样本分析 EV-184-9。就在这个房间里，调查奈尔斯的尸体后升起玻璃窗，发现女兽人族长不见了。这时进入背后的门，在儿童房间的地上能找到收集 62：素描本。追击奈尔斯的路上有新武器冷冻大炮，用它把兽人冻住后用近战攻击能够秒杀，不过注意其射程不长。全灭敌人后让杰克从侧面开门，这时背后会出现追兵。再消灭几批敌人，就会进入本章最后的女兽人族长 BOSS 战。

女兽人族长和系列经典的狂暴女兽人特性类似，没有视力，全靠听力，举手投足都有一击死的威力。相比狂暴女兽人，女兽人族长多了一招泰山压顶，还能发射吸血暗器，因此实力要强不少。正常打法是将冰面打破，然后诱使女兽人族长冲进冰里，这样就有足够的时间来攻击其背后的弱点。不过这个场地没有高威力武器，因此这个打法很浪费时间，到后期一不小心就会被秒杀。这里我们推荐使用冰冻大炮加粘雷的打法，在疯狂难度下同样奏效。只要用冰冻大炮将女兽人族长在地面冰冻后，就可以绕到背后使用粘雷（具体操作为调出破片手榴弹后近身按 B），只要 6 发粘雷就能送其归西。注意女兽人族长在冰水里的时候是不能用粘雷的，因此必须用到冰冻大炮。好在冰冻大炮的射程比肉眼所见要远，成功率还是不错的。此战获胜后本幕结束。

第三幕 第一章

可以自由行动时，在台球桌旁边的吧台上有收集 63：柯利斯古报纸。然后下楼来到大厅，在一大堆木箱和绿色旅行箱堆积的地方，能找到收集 64：《注定毁灭的帝国》。在此处附近有两个停止使用的安全门，穿过门后往右走，在一个房间的桌上能找到收集 65：给 9 号特工的文件。找完收集后加可以去见巴德了，巴德身边有杰克的新能力"劫持"。劫持能力非常强大，不仅对普通的杂兵有效，而且还能控制巨桩兽、典狱长这样的精英敌人，就是冷却时间特别长。测试完劫持的效果，再去找派德克。在派德克左边区域的某张桌子上能找到收集 66：流浪者信条。前往跑道后发生剧情，四人小队组成。之后在飞机旁的 4 号机库里，能捡到收集 67：惊人的闪电游击兵。

接下来再次进入半开放世界区域，这里可以先直扑火箭机库，也可以顺路开始做次要目标和找收集，具体可以参照下一章的内容。这里笔者是先来到火箭机库，一进去就会遇到由多个机枪台形成交叉火力阻拦，不过部分机枪台部分有火药桶可以引爆，地面也能找到很多烟雾手榴弹，劫持也是一个不错的法子。将这片区域清空，主楼会出现大批敌人，正好用刚才的机枪台对付。进入主楼后本章完结。



第三幕 第二章

在主楼一直前进到需要杰克开灯照明的区域后，在一具尸体旁捡到收集 68：黎明之锤指令公文包。开灯后让杰克侵入数据库，之后从新开的门来到火箭发射区域，这片区域非常大，武器也很多，未来这里会有一场高难度大战，目前在两个控制台之间的油桶上能找到收集 69：OZP-11 歼灭指令。指挥杰克开启移动平台，来到下个区域，这里有敌人把守，场地中的液态氮机关可以多加利用。注意敌人有机械弓，单薄的掩体会被其蓄力射穿。全灭敌人后打扫战场，在角落的一个房间里能找到收集 70：独立共和国联盟太空任务摘要。前面有两场大战，尤其是保护杰克开门的时候有大批敌人，最后还有个典狱长。如果预留一个劫持的话，可以优先劫持典狱长，这样就没什么问题了。

开门找到火箭鼻锥后，在房间角落能找到收集 71：托利少校的亲政府命令。接下来在这个大房间里发生连场大战，猛扑兽、子裔兵、蜂拥族群依次登场。离开此房间后，前方有一群敌人，为首的敌人拿着电锯枪。钻入下个场景后，在前方道路边的尸体处找到收集 72：独立共和国联盟战士兵籍牌 托利少校。前方区域需要杰克的照明，在左前方明亮的房间桌上有收集 73：上校的演讲。接下来会遇到一只带原兽，这里地形狭长，且战且退不难将其击破，只是要注意带原兽近身后能一击必杀。接下来沿路返回，没有战斗。

下面要去的火车桥梁比较远，建议先把目前区域扫荡干净。

鹰爪自动手枪神器：在 1 号机库旁的草丛里，注意是小机库，以红色骷髅头为准。

纳许散弹枪神器：在山边的草丛里。

利爪神器：在建筑物旁的草丛里。

GL 骑兵突击步枪神器：在一根支柱的底座上。

收集 77 独立共和国联盟战士兵籍牌 战死的亲政府士兵：在火箭机库的大门外有一辆坦克残骸，在残骸旁边有一个尸体，旁边就是这个收集。

收集 78 亲政府党人给梅里克少尉的命令：在如图所示地方有车辆残骸，调查附近的尸体就能找到。

水塔：首先返回前进路上遇到的水塔，进入后自动触发次要目标"自来水厂"。一进去就会遇到不少敌人，劫持在此战可发挥很大作用。全灭敌人后开门解救流浪者，在她背后能找到收集 74：流浪者的素描，"自来水厂"完成 1/3。

城市废墟：进入后触发次要目标"搜刮者"。掩护杰克开门时，会出现很多拿烟雾手榴弹和机械弓的敌人，将这群敌人全灭后，进入门中往右边走，能找到收集 75：独立共和国联盟本地通讯电路板 A1。"搜刮者"完成 1/3。找到这个收集后，从右边的门出去，一直往前，在墙壁上能找到收集 76：破旧的法斯格旗帜。

雷爆突击步枪神器：在城市废墟旁有一处打开的铁栅栏门，进入之后就能找到。

港口船坞：这里玩家可以偷袭敌人。此处地形开阔，可以兜后攻击。全灭敌人后调查机关，"自来水厂"完成 2/3。

水泵站：这里的敌人全是初生者，难度不大。全灭敌人后调查机关，即可完成"自来水厂"，从而获得杰克的大招升级：屠宰者，效果为在整个持续时间内维持隐形状态，包括射击时。

玛克萨狙击枪神器：在水泵站外的一辆车的后备箱里。

史纳制式手枪神器：在地图边缘的石头上。

绝杀散弹枪神器：在火车桥梁附近有一块礁石，在这里能捡到绝杀散弹枪神器，不过同时会有一大群爬行

的被拒者出现。

炮台：开过火车桥梁后来到这里，记得带上重武器。进去之后从卵荚里救出一名流浪者，之后有大量初生兽和一只抓夺兽袭来，之前准备好的重武器就能派上用场。注意这里也是解锁成就“闪电震撼战”的大好时机，当从卵荚里救出的来的流浪者前去开门时，从二楼会跳出大量初生者，这时布下升级后的电击陷阱，就有机会一次性电击6个初生者。全灭敌人后进入室内二楼，先找到收集82：独立共和国联盟本地通讯电路板C1，这样“搜刮者”就完成了2/3。之后还能在同一房间找到收集80：亲政府党紧急电报。

货船残骸：进入之后有两个蜂拥族群和大量被拒者，在右边的一个货柜里能找到银背机甲，正好大杀特杀。右边另一个货柜里有收集81：海军上尉博拉斯柯的日志。来到最深处能找到收集79：独立共和国联盟本地通讯电路板B1，这样“搜刮者”就全部完成了，从而获得杰克的大招升级：爆炸物植入，效果为被劫持的敌人死亡时爆炸。可惜银背机甲无法带入这个区域。

骑兵突击步枪神器：绕着货船残骸外围转一圈，就能找到它。注意这里的红色骷髅头标志不容易看到。

完成以上步骤后就可以前往火车转车盘了。路上会经过火焰风暴区，这里要注意的是障碍物威胁并不大，可怕的是龙卷，一旦被卷入就是秒杀。跟着障碍物反而安全。走出火焰风暴区后，仔细搜索的话能找到坠毁的兀鹰号。

安帕狙击枪神器：在坠毁的兀鹰号外围，机尾残骸处。

坠毁的兀鹰号：这里全是机器人敌人，全灭后进入打开保险箱取得组件，返回时还有两个堡垒机兵突然出现。如果此前玩家有在第二章的3个兀鹰号失事地点获得保险箱中的物品，那么即可解锁成就“天降横财”（搜刮第二幕和第三幕中所有坠落的兀鹰号的补给品）。

进入前方的火车转车盘后有不少敌人，其中躲在远处用钻头枪的敌人最为麻烦。将其全灭后还有一个被堡垒机兵加盾的典狱长出现，不过只要将堡垒机兵击破后再点掉典狱长的头盔，之后用杰克的闪光弹大招将其冰冻，靠近后用绝杀散弹枪神器能速杀。全灭敌人后拉开大门，先不要让杰克开开关，在室内找到收集83：独立共和国联盟战士兵籍牌：梅里克少尉。

打开开关后发生剧情，众人要赶回桥梁控制室，位置在火车桥梁附近。路上又会经过火焰风暴区。返回桥梁控制室后会遇到一些敌人，特别是控制室里有一个拿火箭发射器的家伙，这时发动劫持然后在其身上粘雷可以速杀。之后按提示拿起火箭发射器轰下机梁开关，再干掉新出现的猛扑兽和初生兽，一旁的火箭发射器可以多加利用。至于剩下来的敌人都没什么难度。



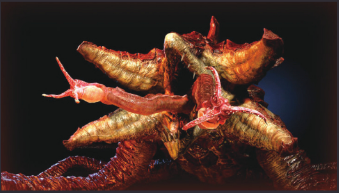
第三幕 第三章

来到宇航员训练设施，在正确的入口左边有一个巨大的宇航员雕像，而在入口右边能找到收集84：光子导弹碎片。一路让杰克开路，来到离心机室后启动离心机，发现机器停不下来了，这时需要来到转盘中央操纵拉杆。这里有5个被拒者，利用劫持搞定一个被拒者就能秒杀其他所有，不过这里也是解锁成就“锡拉星忍者”的大好时机，只要走位得当，发动升级后的隐形处决3个敌人没有难度。拉动拉杆后发现不灵，同时大量敌人杀了出来。这里要小心的旋转的离心机对任何人都是一击必杀，不过敌人非常聪明，不会傻傻地等撞。这里的敌人有好几波，好在有离心机的缘故，敌人推进的速度很慢，而遍地的武器可以多加利用。战斗结束时信标被弹了出去，在信标旁的地上能找到收集85：独立共和国联盟战士兵籍牌：泰格上尉。之后从另一条路返回小型帆船，在火焰风暴地区会和敌人作战，这里敌人的机枪塔威胁不大。在保护杰克开门时机枪塔可以反过来利用。

返回废弃机场，可解锁杰克的新能力“障碍物”。这时大批敌人来袭，这里难度不大，但注意不能冒进。升级障碍物的2级能力“子弹反射”后，屏障就拥有了反弹子弹的效果。如果能用反弹子弹打死一个敌人，即可解锁成就“反弹”。将其全灭之后坐上小型帆船，最好带一个三管枪前往流浪车队。进入流浪车队的入口后马上右转，就能找到收集86：战死流浪者的面甲。前方有3只猛扑兽，用三管枪可以速杀。清光敌人后与里面的流浪者对话完毕，就可以再次前往火箭机库了。

在火箭机库里会迎来迄今为止难度数一数二的一场高难度战斗，对手是两只抓夺兽，消灭一只后还会刷出子裔兵。两只同时出现的抓夺兽非常麻烦，首先肯定是要回撤，不然就算打死抓夺兽也会被接下来的援军打死。抓夺兽的攻击不论远近基本上都是一击必杀，不过还是远处的甩尾攻击比较容易躲开。这里需要一点运气，如果只有一只抓夺兽靠近的话，就可以用闪光弹冰冻住后用绝杀散弹枪神器之类的武器速杀。如果两只都躲在远处不过来的话也不怕，只要躲开它们的甩尾攻击慢慢耗死即可。如果两只同时跳过来那就很麻烦了，疯狂难度下基本上就没救了。这一战过后，只要再干掉一些初生兽即可完成本章。





第三幕 第四章

这一章是挑战BOSS潜海兽。一开始的逃离部分，需要用枪射击潜海兽的喷水孔，等里面的器官暴露出来之后即可击破。出现蜂拥族群后，喷水孔不会主动打开，不过只要将蜂拥族群的HP消减到一定程度，它就会躲进喷水孔，这样就能攻击里面的器官了。如此反复多次后，就可以来到地面，开始正式的BOSS战。这一战其实只要撑到足够的时长即可，BOSS只会一招，就是用触手抓人。玩家被触手捕捉时，需要连按B键以防被吃掉。同伴被触手捕捉时，需要玩家击破触手上的光点营救，好在这个时间比较长，不用担心。坚持一定回合后发生剧情，之后逃出去就能完成本关。

第四幕 第一章

本关会遇到各种敌人，是补完成就“我们中有个叛徒”（在战役中，在劫持一个猛扑兽、典狱长、巨桩兽和精英猎人的同时达成一次击杀）的大好时机。其中精英猎人也就是那种拥有隐形能力、通常使用机械弓的敌人，玩过初代的玩家应该不会陌生。

一开始的两只带原兽不用过于担心，自然有黎明之锤来收它们。清理街道后，巨大迪比机器人将众人送入室内，下楼梯后在前方地面上能找到收集 87：蒂兰的军事历史百科。找到这个收集后，从左边下楼梯，会看到蜂龙兽。在这个房间里能找到杰克的大招升级：致命超载，效果是杰克的屏障在结束时会向外爆炸。这只蜂龙兽先不用理，从左边前往指定大楼，将敌人清光后即可安放信标。注意大楼里有一只典狱长，请用冰冻闪光弹速杀。放后信标之后就能用黎明之锤了，用它清光外面的花花草草不在话下。

干掉蜂龙兽后，黎明之锤暂时没有作用了，可以扔掉。从大楼出来，来到右边的悬崖边，能找到收集 88：破裂的战士头盔。且战且进，来到无名战士墓外时会看到一个蜂拥族群飞过，在这个场景中的一辆汽车残骸旁能找到收集 89：战士兵籍牌 金名扬，老玩家一定很感动。而在墓穴入口的右边，贴着第 90 个收集：重建 无名战士坟墓。进入墓中，见到派德克后要打保卫战，这一战最麻烦的还是使用钻头枪的敌人，简直防不胜防。这也是通关前最麻烦的一战。清场后放置信标，接下来就能用黎明之锤大开杀戒了，尽管敌人精英尽出，但在黎明之锤面前都是白送。

彩蛋：破损的钢琴

在第四幕 第一章的开头，巨大迪比机器人将众人送入室内后，往前走不远会看到有一台钢琴。正面调查这台钢琴没有反应，但从左侧调查的话凯特会一拳锤响钢琴，这样钢琴就会自动奏出《战争机器》初代的菜单音乐。



彩蛋：向烈士致敬

本作最大的彩蛋，当属向无名战士致敬。要想触发这个彩蛋，需要在战役模式中完成指定的收集，这些收集包括：

破旧的眼镜：收集 1，位于第一幕 第一章，对应亚当。

主席的腕表：收集 5，位于第一幕 第一章，对应普莱斯考。

有名的安伯利之星：收集 17，位于第一幕 第三章，对应多姆。

磨损的打火机：收集 25，位于第一幕 第四章，对应贝利克。

遗失的战士头盔：收集 29，位于第二幕 第一章，对应班・卡敏。

褪色的相片：收集 38，位于第二幕 第二章，对应瓦勒拉。

岛民遗失的耳环：收集 40，位于第二幕 第二章，对应泰伊。

破裂的战士头盔：收集 88，位于第四幕 第一章，对应安・卡敏。

战士兵籍牌 金名扬：收集 89，位于第四幕 第一章，对应金名扬。

完成以上收集后，来到第四幕 第一章。在本章的最后阶段，进入无名战士墓，与派德克会合后清场，系统会提示玩家放置信标。此时前往场地中的纪念墙，会出现按 X 键的互动提示。这时按 X 键即可将以上收集逐个摆上去，每放上一个收集，就会出现该角色的一句名言。全部放完后凯特会行礼，此时纪念墙上会出现这些角色的全息影像。不得不说这个彩蛋实在是太用心了。以下是这 9 位烈士的名言。

班卡敏：“二等兵班卡敏前来报到，长官！”

瓦勒拉：“我们今天救下的每一条生命都是一份恩赐，是一次重新开始的机会。”

普莱斯考：“前进，为人类找回希望！”

亚当：“但我能做的只是确保你们拥有一个未来。”

贝利克：“祝大家能战胜敌人，都能活下来！”

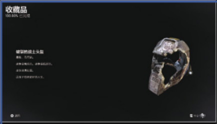
金名扬：“欢迎来到 D 小队。”

安卡敏：“这玩意有问题。它一直卡住！”

泰伊：“事出总有因。”

多姆：“瞧啊，马可斯又在拯救世界了，我最好去帮帮他。”







▲收集88 破裂的战士头盔是安卡敏的物品。他是卡敏兄弟中最年轻的那位，也是《战争机器》初代中在联盟总部外面不幸被一枪爆头的那位。





▲收集89 战士兵籍牌 金名扬是金名扬的物品。他就是那位令人怀念的光头老队长，他在《战争机器》初代中被兰姆将军杀害的情景是系列的名场面。

第四幕 第二章

剧情中玩家要进行二选一，这会关系到结局的变化。如果玩家选择拯救 JD，那么戴尔就会死去，之后他就不会出现在游戏中；如果玩家选择拯救戴尔，那么 JD 就会死去，之后他就不会出现在游戏中。

剧情过后玩家的武器全部丢失，只能一路且捡且行。这一关流程不短，不过在上车之前难度不大。上车后车由电脑驾驶，途中需要下来保护卡车，这一战是带原兽加蜂拥族群的组合，不要死守在卡车前，高处其实更利于防守。

卡车开到基地后就会进入最终 BOSS 战，对手还是上一关的潜海兽。这回它的攻击方式稍有变化，多了一招吸气，吸气时要攻击它的扁桃体。每坚持一定时间，即可开启场地左边的电磁炮机关，当瞄准镜变红时就能重创潜海兽。这一战有个比较偷懒的打法是玩家躲到电磁炮机关前，这样 BOSS 的抓人和吸气都对玩家无效，不过由于 BOSS 吃下重要队友也会 GAME OVER，所以这个办法并非无敌，而且躲在一旁时对玩家的枪法要求更高。多放几次电磁炮即可发生剧情，迎来最后的结局。

多人模式要素介绍

本作的多人模式由三个模式构成，分别是对战模式、撤离模式和持久战。游玩这三个模式可以获得经验、铁币并解锁一大堆项目。比起只要几十小时就能完美的战役模式，多人模式才是杀时间的重头。

共通要素

执勤

在游戏的标题画面和多人模式选择界面中，按 LT 键即可显示执勤界面。执勤简单来说就是一个每日挑战系统，每天游戏会更新 3 个任务（游戏中称为服役目标），这些任务的内容种类繁多，从最简单的击杀一定数量敌人、完成一定场次比赛，到具体的于每个模式中累计达成一定条件，应有尽有。每个任务达成后可获得数量不等的星星，累计星星数量即可让玩家的军衔上升。无论服役目标是否完成，玩家都可以长按 X 键刷新，但只有第 1 次刷新是免费的，之后刷新会消耗铁币。没有完成的服务目标会延续下去，直到玩家刷新或完成为止。

勋章

除了完成服役目标来获得星星之外，玩家还可以通过完成勋章来获得星星。从执勤画面的左下角可进入勋章界面，勋章共分基础、武器、敌人、撤离模式、蜂巢破坏者、持久战、英雄、对战模式、排名这 9 大类，此外还有一个活动类，例如笔者行文时就是机器崛起，这是和《终结者 黑暗命运》联动活动所独有的。

勋章对应的星星无法重复获得，至于要求都是累计型的，包括用指定武器杀死一定数量的敌人、扮演指定角色完成一定数量的指定模式等等。一般来说只有默认角色才有相关勋章，联动角色没有，因此有志于成就的玩家请无视联动角色。

军衔

当玩家获得一定数量的星星时，军衔就会随之提升。军衔共有 16 阶，每一阶有三级，最高为上将。每一阶军衔对应的星星数量如下：

二等兵：5×3
下士：6×3
中士：7×3
上士：8×3
三等士官长：9×3
二等士官长：10×3
一等士官长：11×3
军官：12×3
中尉：13×3
上尉：14×3
少校：15×3
中校：16×3
上校：17×3
少将：20×3
上将：完成少将三级后自动获得。

需要说明的是，执勤模式并不是一直有效的，它隔一段时间就会刷新一次。因此如果玩家想获得上将以解锁相关成就的话，那么就要规划好时间。剩余时间在执勤界面可以看到，总时间是 17 周，而非最早游戏声称的三个月。

获得上将需要 489 个星星，如果按 17 周 119 天来算的话，平均每天要获得 4.11 个星星才有希望。笔者行文时第一季已经过去两个月，因此玩家如果此时还想冲击上将的话难度就很高了，建议等下一季再来。当然如果舍得花钱买铁币的话还是可以的，有玩家在游戏发售后 10 天内就课金搞定了上将。

再度入伍

玩家游玩多人模式时可以获得经验，经验累计到一定程度后即可提升玩家等级。每一级都需要 1000 点经验才能升级，而玩家等级的上限是 100 级。当达到 100 级时，玩家可以在按提示选择再度入伍，这也就是俗称的转生。再度入伍可以解锁特别的自定义项目，不过玩家等级会回归 1 级。成就“不同凡响 5.0：第一章”要求玩家再度入伍 20 次，也就是说要 20 次达到 100 级后转生，这是相当夸张的设定。当然玩家可以课金购买铁币，然后用铁币来购买双倍经验值的加速器。

要想快速提升玩家等级，最推荐挑战高难度的撤离模式。撤离模式的某些地图即使高难度下也可以一路狂奔出去，这样就能在很短的时间内获得大量经验。但撤离模式只能三人联机，是个问题。如果专门去刷的话玩家达到 100 级是用不到 10 小时的，但每转生一次后升级所需的经验都会上升，而且会越来越夸张。不得不说本作全成就真的是只有真饭才能做到。

对战模式

对战模式是本系列最为古老的联机模式，从系列初代开始就一直存在。这个模式也是最考验技术、最杀时间的，因为其他模式都终究有玩腻的一天，惟有对战是可以一直玩到新作推出的。

目前对战模式有 9 种玩法，分别如下：

过关挑战赛生死战：消灭敌方团队的成员来赢得回合胜利，每次歼灭获得的点数可用于解锁武器。

军备竞赛：用所有的枪械来击杀。每达成 3 杀就可以更换队伍的武器，率先用最后一种武器完成 3 次击杀的队伍即可获胜。

躲避球：消灭敌方队伍即可获胜。每次击杀都可以救回一名死亡的队友。这个模式是很适合开新手电脑来刷好感度的。

扩大战事：占领圆圈以赢得胜利。每回合中，每支队伍都可以获得新武器。

处决：要用处决来消灭敌方队伍的所有成员，每人每回合只有一条生命。这是很主流的玩法，高手对战的耗时相当夸张。

守护者：处决敌方队长来阻止重生，再消灭敌方队伍即可获胜。

山丘之王：占领并保住目标圆圈，获得足够分数来赢得胜利。队友每 15 秒可以同时重生。这是微软得意的玩法之一。

团队生死战：消灭敌方队伍的所有成员。每一队的重生次数有限，死去的玩家每 15 秒可以同时重生。

一级战区：消灭敌方队伍所有的成员。每人每回合有 1 条生命，且无法在倒地而未阵亡的状态下获救。



撤离模式

撤离模式是本作新增的玩法，支持三人联机。在这个模式中，玩家要扮演一名勇士，假装被抓夺兽掠至巢穴，然后用毒气破坏巢穴成功撤离。撤离模式默认有3名角色，分别是基根、兰妮和麦肯。目前还有3名联动角色可用于撤离模式，不过由于这3名角色没有对应成就，本文将不再介绍。

游戏规则

撤离模式的基本规则很简单。玩家恢复自由行动后会自动放置毒气弹，之后要在毒气蔓延至整个区域前进入消毒室，之后再成功逃至室外并关闭大门，最后坚守到大门关闭就算成功。

撤离模式支持三人联机，不过无需三人即可开启，最后过关时也不要求所有玩家均生存。整个撤离模式没有强制战斗，只有最后的关门阶段是无法回避战斗的。玩家初期只有手枪，击败手持枪械的敌人后即可据为己有，另外场景中也存在弹药库，可以补充弹药、手雷类武器以及护甲。

撤离模式的每张地图都有8个难度，最低为新手，最高为大师。难度每上升一级，就会增加一个属性变化器。不同地图的属性变化器也不同，种类包括毒气加速、敌人生命值提高、敌人伤害提高以及最麻烦的铁人（死后不能重生、不能被救活）。部分地图还有一些独特的属性变化器，例如孑裔兵永远不死等等。在解锁相关成就时，选择一张相对容易的地图是很重要的。当然难度越高，回报也越高，不仅经验更多，掉落高级卡片的几率也会提高。



技能卡系统

撤离模式和持久战一样，拥有技能卡系统。每个角色可以最大同时携带5张技能卡，初期只能携带1张，当角色等级达到3、5、7、9级后会各解锁1个技能卡槽。

卡片有珍稀度的设定，从低到高分别为：普通（绿色）、稀有（蓝色）、史诗（紫色）、传奇（橙色）。卡片主要是靠完成撤离模式后随机获得，另外角色等级提升至特定等级也可以获得。在选择难度的界面中，可以很明显地看到用圆圈表示的各种珍稀度卡片的掉率，其中熟练及以上难度才可能掉落史诗卡片，精英及以上难度才可能掉落传奇卡片。

当玩家入手重复的技能卡后，可以选择对技能卡进行升级，升级后技能卡的效果会得到提升。1级技能卡需要1张同样的卡片来升到2级，而2级技能卡需要3张同样的卡片来升到3级，3级技能卡则需要5张同样的卡片，以此类推。玩家也可以用碎片来升级，不过碎片并不比卡片容易获得，只有玩家开出的重复物品才能分解为碎片。而且卡片升级所需要的碎片是根据珍稀度来的，传奇需要4800个碎片，史诗需要1200个碎片，有这工夫不如留着解锁其他项目了。

角色介绍

不算联动角色的话，撤离模式只有3名角色可以使用，因此就不存在谁强谁弱的问题了，简单来说就是都要上。

基根：Y键大招再补给是帮附近的盟友补充弹药，被动能力是敌人在被标记的状态中被击杀时会减少大招的冷却时间。基根的作用主要是通过大招来提高我方全员的续战力，同时记得多标记敌人。推荐卡片：鹰眼、毒气强化、斩碎、充能赏金、再补给持续时间、再补给弹药装填加速器、改良雷爆突击步枪、手榴弹袋、危险感知。

兰妮：Y键大招电磁刀锋是电晕被近战攻击击中的敌人，被动能力每处决6个敌人每掉落一次盗窃物品。兰妮是小队的攻击手，擅长近战。配合灵巧和中距离弹道偏移，生存能力大幅增加，非常适合高手用来一带二。推荐卡片：有埋伏、背后包抄、电击护盾、电击连锁、灵巧、中距离弹道偏移、肉搏者。

麦肯：Y键大招屏障是制造一个会跟随角色移动且无法破坏的护盾，被动能力是受到伤害时会缓慢地为大招充能。麦肯是队伍中不可或缺的辅助者，其大招非常好用，可惜充能太慢，如果说兰妮是速攻型角色，那么他就是正攻型角色，适合新手。推荐卡片：屏障反馈、给你好看、屏障蓄电、闪躲、致命屏障、超级顽强、屏障增强、血腥射击。

持久战

自从持久战加入之后，此模式便一直是玩家的最爱。尽管只是简单的PvE规则，但随着制作组不断地添砖加瓦，如今的持久战就可玩性而言已经堪比一个单独的游戏。

基本规则

持久战的玩法十分简单。最多5名玩家要在每个地图上进行防守，敌人会分最多50个波次依次进攻，坚守全部波次即为胜利。其中第10、20、30、40、50波会出现BOSS级敌人，第15、25、35、45波会出现精英怪。BOSS级敌人共有6种，分别是蜂拥族群、蜂龙兽、女兽人族长、红隼武装直升机、带原兽、抓夺兽，随机出现。

击败敌人可以获得能量，能量在持久战相当于金钱。在波次之间玩家可以按Y键花费能量来购买4种不同的技能，包括提高生命上限、增加移动速度等等。在装配机处玩家可以花费能量来购买各种防御工事，以及强化自身的设施。

不算联动角色的话，持久战有6名默认角色，其作用各不相同。要想在高难度中存活50波，玩家必须掌握每个角色的特性，因为每个角色都有自己的长处，自己获得的金钱要积极上交，让每个人干自己最擅长的事，才能赢得最后的胜利。

持久战也有8个难度可供选择，最低为新手，最高为大师。难度每上升一级，就会增加一个属性变化器。难度越高，回报也越高，不仅经验更多，掉落高级卡片的几率也会提高。高难度下的持久战不仅难度大，而且非常耗时，一盘大师50波打下来时间接近4个小时。



技能卡系统

持久战和撤离模式一样，拥有技能卡系统。每个角色可以最大同时携带 5 张技能卡，初期只能携带 1 张，当角色等级达到 3、5、7、9 级后会各解锁 1 个技能卡槽。持久战的卡片珍稀度和撤离一致，同样是主要靠完成持久战模式后随机获得，角色等级提升至特定等级也可以获得。熟练及以上难度才可能掉落史诗卡片，精英及以上难度才可能掉落传奇卡片。持久战的技能卡也有升级的设定，规则与撤离模式相同。由于持久战十分耗时，技能卡的作用更加明显，没有好的技能卡是没法挑战高难度的。

能量分接器

在持久战里，每过 10 波，场地上会出现一个能量分接器，最多同时存在 4 个能量分接器。能量分接器出现后，首先需要玩家过去占领，人越多则占领速度越快。占领完成后，可以由任意队员去领能量，一人领取，全队获得。此后每一波结束时都可以从能量分接器中获得能量，而且领取完成后下次再领时获得的能量会按 100、200、400、800 依次增加，达到 800 后不再增加。这个计数是分别计算的，例如 A 和 B 都是 100，这一波完结后领取 A 而不领取 B，则下一波完结后 A 为 200 但 B 仍为 100。

虽然能量分接器是个好东西，但它可以被敌人破坏，会吸引仇恨。玩家可以修理能量分接器，如果被打爆的话可以重新占领，但代价就是之前累计的计数清零，又要从 100 开始算起。

角色介绍

不算联动角色的话，持久战模式有 6 名角色可以使用，由于有相关成就，建议先将这 6 名角色练满再换人。

凯特：高难度必备角色。凯特的强大就在于 Y 键大招伪装，发动后进入隐形状态，只要不开枪就不会被发现，甚至可以用劈裂锤矛，再配合增加近战攻击伤害的被动，爽快无比。这个大招可谓攻守兼备，既可以用来暗杀和近战，也可以用救活队友，可以说是高难度时绝境翻盘的一大保障。另外凯特配好卡片组后，绝杀散弹枪的威力极为夸张，可以说是喷谁谁死。推荐卡片：鲜血共振、割伤、隐形电池、自定义纳许散弹枪、绝杀散弹枪枪托、意志坚定。

戴尔：持久战的灵魂人物。戴尔的强大在于他是工程师，虽然联动角色中也有一个工程师，但戴尔表现更好。持久战到后期，防御工事就会变成战斗主力，一个好的工程师抵得上千军万马。配好卡片组后，戴尔购买、建造、升级、修复的一条龙服务都是全角色最佳，相关工作都请交给他来完成。推荐卡片：修复治疗、超载、高效建造、最好的朋友、超频武器柜、护甲镀层、加固工事、心灵手巧。

JD：JD 可以说是持久战的第一输出，配好卡片组后走爆炸流，榴弹大炮一路轰着敌人走，是对付堡垒机兵和各种 BOSS 的不二之选。JD 的 GL 骑兵突击步枪可以用自杀的方式反复获得多把，数量上去之后对于 JD 玩爆炸流是很有帮助的，但也会压缩队友使用其他重武器的空间。另外由于 Y 键大招大炮攻击对场地有要求，部分地图会受到限制。推荐卡片：确认击杀、剃刀冰雹、高爆发射器容量、晕眩攻击、自定义 GL 骑兵突击步枪、自定义榴弹发射器、军官特权。

马可斯：马可斯在持久战中地位比较尴尬，从技能卡来看他的定位是清人形敌人，Y 键大招活跃传奇是一个锁头挂，能和队友一起分享是亮点所在。但在高难度的后期波数中，马可斯的输出明显不够给力。推荐卡片：兄弟情谊、步枪反馈、最后一搏、爆炸物抗性、步枪弹匣容量增加、自定义骑兵突击步枪、骑兵突击步枪枪托。

法兹：定位是狙击手，配合完美上弹时威力极大，是人形敌人的天敌，当然前提是玩家的枪法够准。Y 键大招 X 光的效果是透视且武器附加穿墙效果，隐藏效果是穿墙时伤害增加。法兹可以说是一个很考验枪法的角色，在神枪手的手中，配合卡片组，X 光一开就能清场。不过缺点和马可斯类似，对 BOSS 无力。推荐卡片：爆击戮宴、狙击枪操作、改良安帕狙击枪、改良狙击枪、攻击弱点、耐心等待。

杰克：很特殊同时又不可或缺的角色。Y 键大招是劫持，和战役模式不同的是发动后玩家将手控被劫持角色，而且该角色的武器拥有无限弹药，因此控制使用火箭筒、榴弹炮的敌人时非常非常爽。杰克独一无二的优势在于可以熔炼武器换能量，以及远距离救人。杰克的缺点在于游戏体验很无聊，只能全场飞奔回收能量和武器，但它的确是持久战不可或缺的重要角色。推荐卡片：背刺、爆裂劫持、心灵控制专家、便携再补给、修复速度、治疗升级、治疗范围、优化工具。



成就指南

综述

成就总数	1000 点 /68 个
全成就难度	10/10
全成就所需时间	500小时左右
在线成就	有
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
成就BUG	有
特殊需求	无

本作继承了系列的光荣传统，全成就难度极高，尤其是目前游戏还存在着一些 BUG。和游戏首发时相比，如今本作的成就 BUG 已经少了很多，不过依然还是有一些相关报告，只能期待官方继续修复了。不过就算没有 BUG，本作的全成就耗时也是以 500 小时起的。而且本作的成就不光耗时，难度也相当可怕。我们非常不建议玩家目前尝试全成就，原因在于历代最难成就“不同凡响 X.0”，在本作中名为“不同凡响 5.0：第一章”。很明显，未来官方还会通过各种免费的更新和 DLC 来追加新的成就，第二章、第三章指日可待。因此与其现在就开始机械地刷刷刷，倒不如安心体验游戏乐趣，说不定未来官方会像《战争机器 2》那样开设经验值 / 好感度翻倍的活动。

全成就列表



反弹 10点

解锁条件 已使用杰克的屏障能力反弹子弹达成一次击杀

获得方法 在战役模式中取得杰克的障碍物能力后，升级到子弹反射，即可开始尝试。



我就是在枪林弹雨中出生的 10点

解锁条件 已在战役中，使用杰克的闪光能力一次击晕3名敌人

获得方法 参见战役模式攻略第一幕 第三章。

振作起来，士兵！ 10点

解锁条件 已在战役中，使用杰克的医疗手榴弹升级能力救活已倒下但尚未阵亡的友军

获得方法 在战役模式中取得杰克的医疗手榴弹能力后，升级到救活，即可开始尝试。

闪电震撼战 10点

解锁条件 已在战役中，使用杰克的电击陷阱能力一次电击到6名敌人

获得方法 参见战役模式攻略第三幕 第二章。

天降横财 10点

解锁条件 已搜刮第二幕和第三幕中所有坠落的兀鹰号的补给品

获得方法 参见战役模式攻略第二幕、第三幕。

递下肥皂 5点

解锁条件 已和 3 名蜂巢破坏者一起穿过同一个避难所淋浴间

获得方法 在撤离模式中的每个关卡中，都有一个淋浴消除毒气的环节。只要3名玩家进入同一个淋浴间即可解锁。

阻止种兽 5点

解锁条件 已在种兽抓走队友时将其击杀（任意模式）

超级技能复仇！ 10点

解锁条件 已在持久战中，使用3个技能来达成1次击杀

获得方法 在持久战每完成一波后的休息时间中，除工程师之外的角色都可以按Y键购买4种不同技能。只要购买任意3种不同技能（级别不限），在下一波击杀任意敌人即可解锁。

永远的死党 15点

解锁条件 已和Gears等级5的盟友组成4人队伍，并完成1场对战模式匹配游戏

获得方法 如果你找不到3位好机友，这就是本作最难的成就。Gears等级是类似好感度的设定，当两名玩家联机游戏时就能提升，完成战役模式中的一章+10点，在对战模式中赢得一局+10点，过一波持久战+3点，完成一次撤离加10点。升级所需的经验如下：0~1级需要250点，1~2级要1000点，2~3级要3000点，3~4级要7500点，4~5级要15000点。看到这里，估计已经有小伙伴们感觉不好了。更夸张的是，这个好感度是分人算的，该成就要求和3个等级5的盟友组队，也就是说玩家要刷3个这样的好友，如果中途换人的话就要重刷，遇人不淑的话可就哭了。如此算下来，真要能凑出这样的队伍，那这4位可是真·机友了。目前最快的刷点方法是组队打新手难度机器人的躲避球模式。目前全世界共有5名玩家解锁了这个成就。

咱们是朋友了 5点

解锁条件 已将1名新盟友将入Gears盟友列表中

我们成为最佳搭档了吗？ 10点

解锁条件 已和Gears盟友列表中的一名盟友达到盟友等级5

不同凡响5.0：第一章 100点

解锁条件 已完成疯狂难度战役，称霸发行时的持久战和撤离模式地图及角色，20次再度入伍，在执勤中获得上将军衔

获得方法 如果你有3位好机友的话，那么“不同凡响 5.0：第一章”依然是你的最大难关。不说别的，光是20次再度入伍（即转生20次）就要花去天文数字般的时间；“称霸发行时的持久战和撤离模式地图及角色”是指在首发的7张持久战地图和4张撤离模式地图中全部以大师难度通过，6个持久战角色和3个撤离角色全部达到15级，之后追加的地图以及《光环》和《终结者》联动的角色不在要求内。一个好消息是持久战仅要求完成第50波，可以从第50波开始，只要你能打过；至于“在执勤中获得上将军衔”，也就是完成在主菜单界面中按LT显示的各类任务，上将需要489颗星，玩家可以根据任务来完成。注意执勤是每三个月刷新一次，因此在开工之前要做好统计。不过任务可以通过消耗铁币来刷新，也就是说只要舍得课金的话是可以快速达成这一目标的。目前本成就全球无一人解锁。

从头开始 20点

解锁条件 已再度入伍！

三次出击 5点

解锁条件 已在一天内完成执勤模式的所有3个目标

苦力下士 10点

解锁条件 已在执勤模式中取得下士军衔

中士警卫 15点

解锁条件 已在执勤模式中取得中士军衔

强盗少尉 20点

解锁条件 已在执勤模式中取得少尉军衔

现在我是船长 25点

解锁条件 已在执勤模式中取得上尉军衔

“将将”好棒 50点

解锁条件 已在执勤模式中取得上将军衔

获得方法 参见不同凡响 5.0：第一章。

做好准备 5点

解锁条件 已完成新兵训练营的训练

获得方法 完成标题画面下的新兵训练营模式即可，顺带一提的是这个成就名是在玩任天堂的梗。

无暇度假 10点

解锁条件 已发射火箭

然后他完全听候各位差遣 10点

解锁条件 已给戴尔的新好朋友升级

又见朝阳 10点

解锁条件 已抵达广场支援卡敏

对准嘴轰 10点

解锁条件 已在剧场爆头射杀蜂龙兽

并肩作战 10点

解锁条件 已拯救凿洞兽村

詹姆森航运站 10点

解锁条件 已找出进入新希望研究中心的方式

旧维安政府联盟的科技 10点

解锁条件 已打开位于卡塔尔山谷的旧维安政府联盟大门

为你找到答案 10点

解锁条件 已利用通讯塔找到秘密的设施

重启旧计划 10点

解锁条件 已杀死女兽人族长

安然无恙 10点

解锁条件 已成功保护独立共和国联盟卫星

及时救险 10点

解锁条件 已成功保护独立共和国联盟火箭

打开开关，看看会发生什么 10点

解锁条件 已成功组装独立共和国联盟黎明之锤火箭

让它气炸吧！ 10点

解锁条件 已成功在潜海兽之战存活

互相掩护 10点

解锁条件 已在艾菲拉旧城废墟设置最后一枚信标

我不会就那样出去的 10点

解锁条件 已返回新艾菲拉的墙内

获得方法 以上15个成就全部是战役模式的剧情成就。

发现锡拉星真正的威胁 10点

解锁条件 已完成所有战役幕次（任意难度）

完美计划，粗暴执行 15点

解锁条件 已处决100个被拒者（任意模式）

我们中有个叛徒 15点
解锁条件 已在战役中，操控被劫持的猛扑兽、典狱长、巨桩兽和精英猎人达成一次击杀

杰克很行 5点
解锁条件 已扮演杰克完成一个战役幕次（任意难度）

杰克啥都行 25点
解锁条件 已在战役中，取得杰克的所有终极升级项目

锡拉星忍者 10点
解锁条件 已在战役中，使用杰克的隐形能力隐形并在隐形解除前成功处决3个敌人
获得方法 参见战役模式攻略的第三幕 第三章。

杰克大升级! 25点
解锁条件 已在战役中，完整升级杰克的能力和被动能力
获得方法 非常麻烦的成就，该成就事实上是要求玩家在同一周目的战役模式中至少找到全部289个组件中的273个，一旦错过，就要全部重来。由于组件数量繁多，文字难以尽述，推荐观看全收集视频。

拿来拿来 10点
解锁条件 已在战役中，使用杰克的取回能力取得所有重型武器
获得方法 该成就要求玩家首先强化杰克的核心系统中的对应能力，之后尽量在一次流程中达成条件。

神器猎人 10点
解锁条件 已在战役中同时装备3把神器

遥远时代的神器 20点
解锁条件 已在战役中使用每件神器杀死1个敌人
获得方法 同样是推荐在一次流程中达成条件。尤其要注意的是执法突击步枪神器，因为该神器一旦错过即无法获得。

三个臭皮匠胜过一个诸葛亮 10点
解锁条件 已在3人合作游戏中完成一个战役幕次

撤离模式艺术家 20点
解锁条件 已将麦肯、兰妮和基根的角色等级升到15级

谁是你的撤离模式最爱? 10点
解锁条件 已将一位撤离模式角色的等级升到15级

我的领地我主宰 25点
解锁条件 已完成每个难度的撤离模式蜂巢

你们该找谁? 当然是蜂巢破坏者! 10点
解锁条件 已分别扮演麦肯，兰妮和基根完成5次撤离模式蜂巢

枪战中的刀客 25点
解锁条件 已在大师难度中，不发射子弹完成撤离模式蜂巢
获得方法 本作技巧性成就中最难的一个，游戏发售后半个月内全世界仅两人解锁，但随着官方陆续放出一些难度较低的地图，再加上玩家等级的不断提升，这个成就的难度也随之大幅下降。注意该成就不能通过N带一的方式完成，必须每个人都不发射子弹方可解锁，至于手雷类武器不受限制。这个成就总的来说有两种解锁方法，一是正攻法，即用近战干掉所有敌人，这需要玩家选择长于近战的角色，并有针对性的卡片配置，比较耗时；二是速攻法，即一路以逃为主，无视敌人。目前甚至有一些高手专门在低难度地图一带二练级，全程滑步迅速通过，跟着练习的话其实难度并没有想象中那么夸张。

三个火枪手 15点
解锁条件 已在撤离模式中，在3个大招均启动的情况下造成9000伤害

危险边缘 10点
解锁条件 已在蜂巢破坏者的毒气之中达成100个击杀

持久战上瘾 20点
解锁条件 已将凯特，JD，戴尔，马可斯，法兹和杰克的角色等级升到15级

谁是你的持久战最爱? 10点
解锁条件 已将一位持久战角色的等级升到15级

停不下来，也不想停下来 25点
解锁条件 已在持久战中连续完成50个攻击波（任意难度）

分解，回收，再利用 25点
解锁条件 已在持久战中，扮演杰克使用铁工厂将每一种武器转换成能量
获得方法 一共有20种武器有待玩家分解，手雷类和手枪类武器不算在内。一个好消息是该成就并不需要在一局持久战中完成，因此难度不高。其中有部分武器仅在我方特定角色手上出现，例如JD、凯特、马可斯。

回收成瘾 20点
解锁条件 已在持久战的1个攻击波中，以小队合作的方式从所有4个能量分接器中收集能量

让我来“开头”! 10点
解锁条件 已在持久战中，在5位玩家都开启大招的情况下杀死魔王

自制蜂巢 10点
解锁条件 已完成社区创作的焦点撤离模式蜂巢

百分百原创 10点
解锁条件 已创作并发布1个撤离模式蜂巢

美好友谊的开始 5点
解锁条件 已进行一场过关挑战赛匹配游戏

等我一秒，马上回来 10点
解锁条件 已在过关挑战赛匹配游戏中切换角色，并击杀曾击杀自己的敌人

要不要找我代言? 10点
解锁条件 已获得5场过关挑战赛胜利
获得方法 过关挑战赛相关的成就，都可以加新手难度的电脑来搞定。不过注意本成就有可能出现BUG，建议别中途退出、连赢五场会比较稳。

辛苦的赛季 25点
解锁条件 已在排名赛季中，持续每周获得排名匹配游戏的胜利
获得方法 此成就是除了不同凡响5.0：第一章之外惟一一个目前无人解锁的成就。该成就要求玩家在一个排名赛季的每一周中均赢得至少一场排名匹配游戏的胜利。一个排名赛季的时间是17周，目前第一个赛季还没结束，时间持续到2020年1月6日。如果在此期间玩家有某个星期忘记打了就只好等明年的17周了。

我在战争机器中的位置 5点
解锁条件 已完成一场排名游戏列表中的定级赛匹配游戏。

全部登上疯狂列车! 25点
解锁条件 已完成疯狂难度战役的所有幕次

东西好的话，囤积也未尝不可 15点
解锁条件 已收集所有战役收藏品





凯瑟琳 Full Body		Atlus（PS4 / PSV）	
Catherine Full Body		动作冒险	中文版
2019 年 2 月 14 日	本地 1~2 人，在线 2 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

因为本作三位女主角的名字实在过于相似（发音更是完全相同），为了方便区分，本文将以 K 代替凯瑟琳 K（Katherine）、C 代替凯瑟琳 C（Catherine），琳（Qatherine）则继续使用琳。而噩梦中的推箱子部分在游戏中被称为パズル，意为“谜题”“拼图”，为了便于称呼所以在本文仍将其统称为“解谜”，在阅读中还请务必注意。

而作为以剧情为卖点之一的游戏，本篇攻略的文字和图片将不涉及任何具体的故事情节，以防剧透。

文 仲夏　美编 咕噜

操作介绍

PS4	PSV	现实	噩梦
左摇杆	左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角移动	视角移动
□	□	饮酒	使用道具
△	△	拿出手机	-
○	○	确认/对话/触摸	配合方向键移动石块
×	×	取消	松手跳下/配合方向键进行攀边
L1	L	-	UNDO
R1	R	-	自动登顶（仅限Easy和Normal难度）
OPTIONS	START	打开系统菜单	暂停并打开系统菜单

※ 文章中操作以 PS4 版为准。

系统详解

酒吧

对话和时间

和店内的 NPC 对话会推进时间，上下半夜的对话内容也会随之产生微妙的变化。但除了对话之外，包括喝酒、玩小游戏等所有行动都不会推进时间，玩家可以随意行动。需要注意的是，必须坐下才能和吧台附近的人深入对话。



醉酒和酒类豆知识

无论喝几次酒都不会推动时间，屏幕左下角可以看到当前的醉酒程度，总共分低、中、高三个层次，喝得越多在梦中的行动越是敏捷。而每喝完一杯还会触发对应酒的“豆知识”，每晚每种只能触发一次。推荐每次来到酒吧都把所有酒喝一遍，一来可以在解谜时更易行动，二来也可以顺便收集奖杯。



厕所单间

可以在厕所内的脸盆处洗脸，除了有个奖杯外没有什么实际作用。而一旁的单间内则是“避人耳目”的地方，某些短信在大庭广众之下是无法阅读的，只能在此阅读。而单间还可以更换 C 的声优，每一位都对应着不同的主题，总计 11 位。可免费使用的只有泽城美雪以及能登麻美子，其余的需要在 PSN 商店自行购买。

主题	声优	罗马音
甜心小恶魔	泽城美雪	Miyuki Sawashiro
病娇淑女	能登麻美子	Mamiko Noto
洋溢的母性	小清水亚美	Ami Koshimizu
有魅力的女孩	悠木碧	Aoi Yuki
任性妹妹	堀江由衣	Yui Horie
挚爱不渝的少女	阿澄佳奈	Kana Asumi
傲娇女友	户松遥	Haruka Tomatsu
纯情系辣妹	丰口惠美	Megumi Toyoguchi
多变的小猫咪	钉宫理惠	Rie Kugimiya
憧憬的大姐姐	佐藤利奈	Rina Sato
夜间女王	水树奈奈	Nana Mizuki



自动点歌机

玩家可以在酒吧深处的点唱机处自由切换店内的 BGM，数量会随着剧情的推进而逐渐增加。有趣的是，除了本作和前作自带的 BGM 外还有 Atlus 旗下多部作品的配乐可供选择，包括《女神异闻录》系列”以及眼下尚未公开的代号“PROJECT Re FANTASY”作品，感兴趣的玩家不妨试听一下。

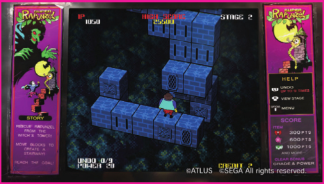


▶代号『PROJECT Re FANTASY』作品一共只有两首曲，从长度上来看恐怕也不是完整版。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

长发公主

在酒吧的街机处可以游玩小游戏长发公主，游玩与否不会对剧情分歧产生影响。每晚只有 3 次机会，所剩次数可以在屏幕右下角的“CREDIT”处得知，通关后可不限次数免费游玩。操作与思路和在迷宫中的解谜无异，在这里就不再赘述规则了。只不过最后一个格子必须和公主的绳子相接，否则将直接失败，所以如非必要，不要随意推下任何一个石块。虽然这里没有时间限制，但取而代之却是行动次数限制，具体次数可从屏幕左下角的“POWER”一栏得知。失败也不必过度担心，下次来酒吧可以续关接着玩，记录全存档共通，总计 64 关。在第 52~64 关中玩家还可以拾取到十字架道具，集齐 4 个并通关后，在小游戏的标题页面输入：↑↓↓↑↑↑↓↓↓↓→，则可以进入难度更高的里关。





手机

短信

短信分两种，分别为从他人都里接收到的，以及自己作为回复主动传送出去的。

接收中可以看到目前所收到的所有短信，并做出相应的回信，回信时不同的抉择将会使恶魔天使槽发生相应的变动。如果实在难以割舍，不做回复也不失为一种选择。此外，Q 的短信较特别，无论选什么都不会对天使恶魔槽产生影响，玩家可以随意发挥。传送中则可以看到自己之前曾发出过的短信，需要注意短信一旦发出便不能更改和撤回。



▲有的短信中还会带有图片。

影像

玩家可以在这里看到之前曾在剧情中看过的动画，而为了防止剧透，在观看动画时全程禁止录像。

成绩

在这一栏玩家可以看到自己在各个剧情关卡中的得分，成绩由低到高分为铜、银、金，成绩全存档共通，并可以在所有难度下自由进行挑战，没有次数上的限制。想要刷关卡金杯的玩家也可以在这里进行，任意存档的酒吧中拿出手机都可以无限次游玩。

记录

可以在这里进行存档的保存和读取，基本上只要能打开手机就能 SL，可以合理利用这一点来进行剧情选项的选择。



天使与恶魔的量表

玩家在绝大部分短信中的回复、电话回复、告解室问答以及 NPC 对话等处的选择会直接影响这个画有天使与恶魔的量表。而这个量表是影响剧情走向的一大标准，搭配第五夜、第九夜的选择后决定结局。

不过这个系统看似复杂，但实则非常简单：①在短信和电话中向 K 示好则偏向天使侧，向 C 示好则偏向恶魔侧。②在告解室和对话中，保守且传统的回复偏向天使侧，大胆且激进的回复则偏向恶魔侧，基本没有例外。而本作新加的女主角琳则相对独立，在第六夜前不受量表的影响。在第六夜进入个人线后，天使与恶魔量表会变成一个种子，特定的选项会让之发芽成长，种子的生长情况同样也会影响琳线的结局。



K＆C告解室问题

问题	恶魔	天使
如果只是一夜情的话，你会选那种类型的人?	爱玩的人	纯真的人
你会怎样看待别人不幸的恋情?	别人的不幸是我的快乐	没兴趣
觉得朋友总有一天会背叛自己吗	也许会那样…	不会有那天
善意的谎言就没问题吗	只要是善意的就没问题	说谎就是不行
你有喜欢上不能相恋的禁忌对象过吗?	有偷偷地喜欢	完全不可能
如果在密室内与喜欢的异性呆在一起的话会发生什么事吗…?	会发生某些过错吧	什么也不会发生
你是在邮件中性格会发生变化的那类人吗?	变化挺大的	没什么变化
看到熟人出轨时会怎么做?	当面提醒对方	装作不知道
有在邮件中说谎吗?	经常说谎	几乎没有
如果旁边有一个非常吵闹的婴儿的话?	会感觉很吵	是个精神的孩子呢
相信有不求回报的爱吗?	这是伪善吧	相信
会想尝试下绝对不会露馅的出轨吗?	想尝试	即便不会露馅也不想尝试
对结婚对象看重的条件是?	能带来刺激的人	为人诚实
会想要尝试一次裸奔吗?	如果被允许的话	不用，谢谢
在交往时，曾经有对其他的异性动过心吗?	说实话有过	完全没有
不管什么时候都会联想到黄色笑话吗?	会联想到	怎么可能
曾经偷看过恋人的手机内的信息吗?	因为我很在意所以…	从未有过
和恋人进行过激烈的争吵吗	进行过	没有
时常和恋人保持联络很重要吗?	经常忘记	当然很重要
为了恋人，能将灵魂出卖给恶魔吗?	做什么都愿意	这有点为难…
能对恋人坦白过去的一切吗?	需要一定的秘密	完全没问题

问题	恶魔	天使
如果出现了情敌会如何?	除掉情敌	磨练自己的魅力
如果恋人热衷于二次元角色的话?	绝不允许	允许
有怀疑过恋人出轨吗?	说真的有过	完全没有
幸福和结婚是正相关的吗?	不相关	我认为是的
你有就算是死也要带到坟墓中的秘密	有的吧	没有吧
有过被异性欺骗的经验吗?	其实有的	到现在为止还没有
有在喝醉时犯下过什么过错吗?	说实话有过	完全没有
每个月至少会存一些钱吗?	我的原则是不存钱	有存钱
如果什么也不会发生的话，允许恋人与异性一同留宿吗?	完全没问题	这已经是出轨了
对努力和加油这类话怎么看…?	讨厌	喜欢
还记得至今为止有过特殊关系的异性吗?	已经不太记得了	全部都记得一清二楚
你认为男女间存在真挚的友情吗?	绝对不可能	有的吧
如果不是认真的，允许恋人外遇吗?	如果只是玩玩的话可以	绝对不行
当你非常疲惫时恰好恋人造访家里的话?	让她回去	让她进来
会因为坠入爱河是而看不清周围的一切?	容易看不清	还较为冷静

※ 部分选项的文字上可能与游戏内选项有些许出入。

琳线告解室问题一览

问题	正确答案
会想要变身成不同的存在吗	想要有一次
邂逅会改变一个人吗?	会改变
若发现你与恋人的价值观不同，你会怎么做?	尝试接受不同
什么样的小说结局会引起你的兴趣?	冲击性大逆转
如果不小心走到不认识的路，你会怎么做呢?	先往前走试试
选择穿搭款式的标准是?	是否想穿戴
你认为自己是一个诚实的人吗?	是的
第一次去的餐厅你会怎么点餐	没吃过的料理
会想看怎样的电影?	未上映的新作
为了爱能改变自己的原则吗?	会去尝试看看
要去旅行的话，觉得那个充满了魅力	没去过的地方
会在意恋人的过去和经历吗?	不在意
开始新生活时的心情是?	很兴奋
如果要搬家会搬往什么样的地方?	没去过的地方
你认为世界上那些有人气的东西，都是好东西吗?	人的喜好也分很多种
在开始一个新的事物时，会在意周围人的评价吗?	不在意
即使周围反对，也会沿着相信的道路前进?	会尝试前进
真的做好迎接重要之人的觉悟了吗	有觉悟
对于打开新的大门毫无犹豫?	已经不再迷茫
你喜欢什么样类型的人?	自己喜欢上的人
你选择朋友的标准是什么	是否合得来
如果发现了没看过的店家，会进去看看吗?	会进去看看
你对于为爱终生不渝有什么看法	很美妙
自己的意见与他人不同时，你会怎么做	认可不同的意见

※ 部分选项的文字上可能与游戏内选项有些许出入。



▲之后还能看到网络上其他人的选择。

人人皆有烦恼

除了主角文森特外，也有不少多情的男人被卷入了这次诅咒中。虽然在噩梦中都被变成了绵羊，但从几处显眼的特征上仍不难辨认出其真身，如帽子、衣服、声音等，出于防剧透的考虑这里就不指明谁是谁了。

而在噩梦的折磨下，他们会逐渐丧失求生的欲望。玩家需要在每次见面时都与之对话，并选取适当的选项来疏导他们心中的烦恼，这样他们才会存活到最后，具体选项可以参考流程攻略中“对话”一部分的表格。当然，烦恼任务除了关乎奖杯的获得外不会对剧情走向产生任何影响，玩家也可以选择不救。



解谜部分系统介绍

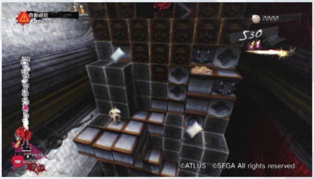
基本规则

规则很简单，搬运石块来制造立足点并不断向上攀爬，过程中底部的石块会随时间的流逝不停地掉落，玩家一旦失去立足点跌落后游戏结束，爬到顶端则成功通关。而除了最基本的普通石块外，还有各种形态各异的石块，虽然在剧情模式（Golden Theater）和巴别塔模式（Babel）中外形会不同，但机制都是一样的。

道具

剧情模式中可以在告解室前的商人处购买道具，一次只能持有一种，若当前已持有道具，则新购买的道具会顶替掉原有的道具，购买的和拾取的没有任何区别。

道具名	效果
白色石块	在脚下创造出 3×3 的普通石块，没有支点的会直接掉落
钟	将周围所有石块变为普通石块
饮料	原地起跳两个石块的高度
圣经	消灭屏幕内所有捣乱的敌人
黑色石块	在脚下创造出 3×3 的沉重石块，没有支点的会直接掉落
枕头	可 UNDO 次数加 1
金币	分数加 1000，并可用在商店购买道具
金块	分数加 5000，并可用在商店购买道具



▶使用『白色石块』后瞬间在脚底创造出一大片空间。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

AUTO PLAY、UNDO以及SKIP

前作因为难度问题，很多玩家甚至都没有通关。而这次官方非常贴心的追加了三个新功能，旨在让每一位玩家都能轻松享受剧情。

AUTO PLAY（自动登顶）只有剧情模式中的 Safety 和 Easy 难度才可使用，按下 R1 后文森特会自动爬上顶端，期间不会拾取金币和道具所以最多只有银评价。

UNDO（悔棋），按下 L1 可退回上一次移动方块之前，难度越高可使用悔棋的次数就越少。

SKIP（跳过）为文字冒险游戏中常见的功能。本作除了过场剧情外，解谜环节只要曾通关过该难度，下一次即可直接略过，Safety 难度则无此限制。跳过后虽然拿不到分数，但并不影响剧情发展。



模式

Golden Theater

剧情模式的解谜从类型上分为 Standard 和 Arrange 两种。Standard 只会出现普通的石块，变数较少，推荐第一次接触的玩家选择此项。Arrange 则会有各式各样的特殊方块，怎样合理的运用它们将是登顶途中的一大要点，喜好挑战的玩家推荐选择此项。两种类型下各自对应着 Safety、Easy、Normal、Hard 四种难度（Safety 成绩记录为 Easy），难度越高可 UNDO 的次数越少，时间越紧、石块数量越少，可以在酒吧中切入菜单随时更换难度。

而在解谜中的行动不会对剧情走向产生任何影响，不存在“死亡后有隐藏结局”“以特定的方式登顶能触发特殊剧情”等情况。反之剧情走向也不会对解谜部分产生影响，无论量表偏向哪一侧，都不影响关卡的具体配置。



Babel

作为挑战性质的关卡，巴别塔模式拥有全游戏最高的难度，随剧情推进而解锁。虽然关卡数量不多只有四关，但每一关都有不同的机制，石块外观和场景都与剧情模式的有所不同。无法使用 UNDO，道具固定为饮料（可使用 3 次）且途中不会出现任何道具，石块随机配置。

除了单人（Single）外还可以双人（Pair）游玩，双人模式下机制与单人完全一样，但或许是为了方便多人操作，关卡内石块的数量比单人模式要来得多。计算成绩时以位置靠下的人为准，两个人中只要有一个人死亡即宣告游戏失败，必须双人都登顶才算成功。





▲最佳的成绩将被记录下来。

Colosseum/Online Avena

即本地双人对战模式和网络对战模式，基本规则还是那一套。而与单人模式以及巴别塔中的双人合作模式不同的是，对战模式下除了登顶外还有第二种胜利条件：另一名玩家死亡。而比起单纯地向上爬，陷害对方毫无疑问来的更有效率，手段包括但不限于堵路、踩踏、用道具，随时刷新的道具更让人无法预知接下来会发生什么，拥有与其他模式截然不同的乐趣。



解谜经验

剧情模式中玩家要操控主角文森特和其他人交流技巧，可以将其看作是一种新手教程，虽然言简意赅但基本囊括了所有关卡的全部要点，建议熟读并牢记里面的所有内容，对准备挑战巴别塔以及全金杯的玩家非常有帮助。

以下是笔者在自己的挑战过程中，结合新手教程以及自身经历所梳理出来的一些经验，希望能有所帮助。

蜘蛛攀爬比想象中更有用

挂在石块侧面然后横向移动的蜘蛛攀爬，说是本作中应用范围最广的技巧之一也不为过。一来蜘蛛攀爬的时候不会触发特殊石块的效果，结冰石块不会打滑、陷阱石块也不会发动，可以用这一点规避前进路上的陷阱。二来可以从各种小道移动到意想不到的地方，石块背侧（即玩家在不调整视角时无法看到的一侧）是最容易被忽视的。双人模式中更是可以利用蜘蛛攀爬来回避另一位玩家，节省出大量空间用于搭梯。所以当无路可走时，应首先思考能否蜘蛛攀爬。

有一点要注意的是，虽然理论上也可以在双人模式下从石块背侧蜘蛛攀爬到石块前，但因为无法移动视角所以很容易导致操作判定上的 BUG，令玩家很难爬回正面，所以还是尽量减少类似的操作为妙。

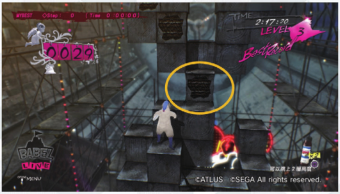


▲明明石块的边缘都提示可以攀爬，但此时黄圈中的 2P 是动不了的。

不要随意推下石块

石块与石块间只要有一条边相接，上层的石块便不会掉落，反之只要推开作为支点的石块后，上方的石块会自动落下，算是基础技巧之一。而新上手的玩家很容易养成一个坏习惯：一旦找不到向上的路，第一个想到的就是推下石块。事实上，无计划地乱推石块会导致之后的立足点越来越窄，可操作空间越来越小，最后无路可走。就算一时向上前进了几层，饮鸩止渴也是走不长远的。

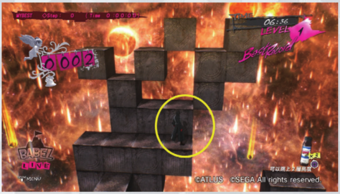
如若真的有需要也应尽量让上层石块整片地往下掉，保证之后也能有足够的操作空间。



▲此时黄圈中所标识的，是承接上下有且仅有的一块，将他推下去上层的石块就会全部一块掉下来。

尽量挑靠中间的石块做梯子

如上一条所说，尽量不要让石块掉下来，而搭梯可能是最容易在无意中让石块掉落的动作了。如果有左中右三块石头可供选择，中间的石块为最佳，因为有两条边与周围的石块相接所以不会往下掉。



▲若此时为了搭梯而拉出黄圈中的石块，右侧的一大片石块就会因为没有支点而掉落。

落脚点越阔越好

能否往上爬很多时候不取决于头顶上方的石块数量有多少，而是取决于脚底的。只要脚下石块够多够平坦，玩家可做的选择也会更多。若时间富余且可以爬回来，以掉下好几层为代价硬造一个平台出来也不失为一种选择。落脚点多多益善，至少有三个并排的石块则为最佳，只有两块的话基本无法搭梯。

严格规划前进路线

虽然有些老生常谈，但这一点尤为重要。

在前进时，先观察上方石块的具体配置、在脑中规划好接下来的大致路线再向上爬。高难度下很多地方只有一次选择的机会，搬错一个石块满盘皆输的例子并不罕见。双人合作则更是如此，第一个人很容易在前进时堵住第二个人的路。道具方面也是该用就用，与其一味地留作压箱底的宝贝，主动使用往往能获得更好的效果。



▲第一个人虽然轻松爬上去了，却给第二个人带来不小的麻烦。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

剧情攻略

建议在流程中和见到的所有NPC都对话一遍，一来可以有效推动时间，二来可以避免遗漏烦恼相关的支线任务。而短信回复的选择并不止一种，下文所写的只是其中的一种，但区别只在“增加哪一边的量表”而已，对量表和NPC存活无关的选项就不特别注明了。若觉得解谜太难或不想推的话可以使用自动登顶和跳过功能。

※为尽可能防止剧透，以下的文字和图片将不涉及具体故事情节。

第一夜

第一夜可进行的操作不多，推完箱子后马上进入酒吧。而在酒吧中也无法自由行动，收到的两封短信也必须回复，无法取消。

酒吧

●电话

联络

人名	恶魔	天使	无影响
凯萨琳K	是这样啊	我没在意啦	-

●短信

联络

恶魔	天使
抱歉，我现在无法思考任何问题。	你还是挺在意这件事情的?
总之，轻松是最好的	其实，我偶尔也是会想这些
话说，我有点累了…	我们或许该找个时间谈一谈
我下次再听你说吧	回家路上小心喔

难道说

恶魔	天使
给人一种你在勉强的感觉呢	哇，原来是这个…
你也玩得太开了吧?	即便是现在也很OK啊
先这样吧。	别让其他男人看喔
-	辛苦你啰



第二夜

而与后面几天不同，只有第二夜中的告解室问题是固定的。结束罪人监狱后，在酒吧中就可以自由行动了。

噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
白色石块	5000

对话

人名	恶魔	天使
羔羊（坐在长凳上的/第一层）	吵死了闭嘴啦	你稍微冷静一点啦
羔羊（站在告解室右侧/第二层）	我明白你说的，可是那是人类…	这么想绝对不好吧!

●告解室问答

问题/量表	恶魔	天使
你向恋人追求的东西是?	外貌	心灵
结婚是人生的全新开端呢？还是坟墓呢?	坟墓	全新开端

酒吧

●对话&电话

人名	恶魔	天使	无影响
奥兰德	没被发现才能说是幸运	一点也不幸运	-
老板	其实我记不清了	我可以保证	-
两位客人（陶德与亚奇）	-	-	好像有见过…（存活选项）
戴眼镜的男子（贾斯汀）	-	-	我也这么觉得…（存活选项）

●短信

你今天也去迷途羔羊了?

恶魔	天使
没差吧，就喝个几杯啊	抱歉，刚好不在家
抱歉，我今天有点累了	对了，你想说什么事情?
下次见吧	我可以现在听你说?

有收到吗/奇怪？没收到吗?

恶魔	天使
我收到了	那个…请问你是?
奖励…?	寄这邮件过来，我很困扰的…

※若这条短信不回，后半夜还会有一条“奇怪？没收到吗？”短信，回信选项和影响基本都是一样的，但“已经收到咯”后第二个选项会少一个“奖励…？”。

关于明天…

恶魔	天使
嗯，能去的话就会去	知道了，我尽量抽时间过去
辛苦你了啰	那就明天见吧

请多关照～!

恶魔	天使
还挺赞的啊这照片	不要传这种照片过来啦…
若隐若现反而吊人胃口呢…	你也不希望被别人看见吧?
-	先这样啰



第三夜

从拷问刑场的第二层开始琳会对玩家进行辅助，一旦玩家快要被底部的怪物追上时，琳会利用钢琴声延缓其行动，可以趁这个机会迅速攀爬。而第三夜开始，在固定几次告解室问答会出现“通向可能性的质问”。

噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
钟	8000
圣经	3000

●对话

人名	恶魔	天使	存活选项
戴眼镜的羔羊（第一层）	-	-	俺だって何が何だか…

●通向可能性的质问

问题	正确答案
希望自己重视的人能对自己说清一切的秘密	希望能说清

酒吧

●对话＆电话

人名 / 量表	恶魔	天使	无影响
奥兰德	你、你们等等	我知道啦…	-
强尼	真的呢…	随波逐流的人生也不好吧	-
琳泽与玛莎	会记在脑袋里吧	会写在纸张上啊	-
凯萨琳 K	…	没有那回事啦	-
凯萨琳 C	当然不在那	不能告诉你…	-
贾斯汀	-	-	当然是男人（存活选项）
丹尼尔	-	-	我也这么觉得（存活选项）
陶德与亚奇	要有后宫…？（死亡选项）	要成为人上人（存活选项）	-

●短信

你还在喝吗？

恶魔	天使
又没关系…	我错了…
你不要指使我好吗	不过跟朋友相处也很重要啊
先这样了	怎么了？有急事吗？

工作辛苦啰！

恶魔	天使
嗯，已经下班了	抱歉，我还在忙呢
有事吗？	没办法聊太久，我得去忙了
-	先这样吧

※ 若回信后指针向天使一侧偏移，将会收到另一条短信“这样啊…”。
※ 若回信后指针向恶魔一侧偏移，将会收到另一条短信“知道了”。

略感抱歉

恶魔	天使
我知道啦	是我要对你说对不起
我会找时间想一想	你不需要道歉的
先这样吧	别生气了
-	那么晚安

这样啊…

恶魔	天使
谢谢啰	感谢你的体谅
也不是再也不会碰面了…	那先这样，晚安
晚安，凯萨琳	-

※ 需要在短信“工作辛苦啰！”选择偏向天使侧的选项才会收到此短信。

知道了

恶魔	天使
唔喔，这照片…！	呃，都说了照片让我很困扰啦！
真是正中我的喜好…	你没先跟我说就传来，会害到我啦
-	先聊到这吧

※ 需要在短信“工作辛苦啰！”选择偏向恶魔侧的选项才会收到此短信。

第四夜

从审问法庭开始会出现恶意骚扰的 NPC 了，玩家除了可以直接用速度甩开他们外，还可以用方块阻挠他们靠近，道具“白色石块”效果非常好。



噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
白色石块	5000
饮料	9000

●对话

羊名	恶魔	天使	无影响
戴警帽的羔羊	-	-	我好像认得…（存活选项）
羔羊（蹲在告解室旁的） 我懂…我能懂你的心情	喂，你振作一点向前看啊！	-	-

●通向可能性的质问

问题	正确答案
会在意别人对自己怎么看吗？	和自己无关

酒吧

●对话＆电话

人名 / 量表	恶魔	天使	无影响
琳泽与玛莎	我当然相信	不，我不太相信…	-
凯萨琳 C	当然啊…	不确定耶…	-
丹尼尔	我们也没有在竞争啊…（死亡选项）	-	是你赢了…（存活选项）
亚奇	-	-	当然啊（存活选项）
亚奇（第二次对话）	大概不行…（存活选项）	当然可以（死亡选项）	-

●短信

关于今天早上的事情

恶魔	天使
前辈他也是让人困扰啊	真抱歉，弄得好像要把你赶走似的
你也是很突然呢	我是想保护你，才会…
那就先这样吧	我也是想和你说清楚的
-	我很重视你这点亦不是假的
-	晚安，凯萨琳

工作辛苦咯~

恶魔	天使
我和朋友在喝酒	这不重要吧
下次再说吧	大人很忙的
-	你别来烦我喔？

※ 若回信后指针偏向恶魔侧，将会收到另一条短信“你好坏～”。

你好坏～

恶魔	天使
你这么想打电话过来？	不行啦
我亦没有事情想跟你聊	说真的，你别再打来了



第五夜

从暴风的中庭开始会出现结冰石块，站在上面会打滑无法自行停下，若尽头没有其他方块的话则会直接摔死，请务必注意。此外在一层5个连在一起的冰块上滑一次即可获得奖杯“滑溜溜的故事”。

这一夜在酒吧里的短信发送会直接影响剧情走向，将动画发给K则达成K线新生结局的前置条件，将动画发给C则达成C线新生结局的前置条件，建议在此留一个存档。

K新生结局触发方式：①在第五夜短信“你有看电视吗？”或“我可能需要一个契机”中回复将影片传送给K。②在第五夜短信“你要传影片给我？？”短信中回复“谢谢你的关心”。

C新生结局触发方式：①在第五夜短信“你肚子好点了吗？”或“在吗在吗～？”中回复将影片传送给C。②在第五夜短信“难怪我感觉好像见过”中回复“我一定会传的，放心啦”。

噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
钟	8000
圣经	3000

●对话

人名	恶魔	天使	存活选项
金闪闪的羔羊	-	-	当然会啊（存活选项）
飞机头的羔羊（第一层）	-	-	你说“怀孕”是谎话？（存活选项）
飞机头的羔羊（第二层）	…那种事已经是过去式了吧（死亡选项）	那是你父亲不对啊！（存活选项）	-
戴领巾的羔羊	-	-	对啊，你说的没错（存活选项）
戴墨镜的羔羊	会想办法找到两人的幸福（存活选项）	我爱的人能过的幸福就行了（死亡选项）	-

●通向可能性的质问

问题	正确答案
有接受所爱之人的全部秘密的觉悟吗？	已有觉悟

酒吧

●对话＆电话

人名	恶魔	天使	无影响
强尼	这世上，什么事都有可能发生…	我信啦…	-
强尼	会中途放弃	会玩到最后	-
琳泽与玛莎	大概是猫吧…	应该是狗吧	-
凯萨琳C	不怪啊	有点怪…	-
贾斯汀	这不是谁的错（存活选项）	这也没办法（死亡选项）	-
摩根	我不相信（死亡选项）	真要说的话我相信（存活选项）	-

●短信

你有看电视吗？

恶魔	天使
-	幸福的钢琴对吧？
-	好像听了之后就能变得幸福
-	我这有影片，待会传给你吧

※此条短信不管回复什么都会偏向于天使侧。
※若此条短信不回，稍后会收到短信“我可能需要一个契机”。

我可能需要一个契机

恶魔	天使
-	你真的那么在意吗
-	我这有相关影片，传给你看看

※此条短信不管回复什么都会偏向于天使侧。

你要传影片给我？

恶魔	天使
有事情是指什么…？	谢谢你的关心
问你和谁有约是不是不太好？	那么晚安咯

※只要在“你有看电视吗？”和“我可能需要一个契机”两条中任意一条传送过影片，就会收到此短信。

你肚子好点了吗

恶魔	天使
她是住在隔壁的邻居	我不认识她
她还弹得挺好听的呢	就是这样
我有拍影片，要传给你看看吗？	-

※若此条不回，稍后会收到短信“在吗在吗～？”。

在吗在吗～?

恶魔	天使
-	-
-	-
-	-

※此条短信不管回复什么都会偏向于恶魔侧。

难怪我感觉好像见过

恶魔	天使
-	好啦好啦
-	我不会忘的
-	我一定会传的，放心啦

※此条短信不管回复什么都会偏向于天使侧。
※只要在“你肚子好点了吗？”和“在吗在吗～？”两条中任意一条传送过影片，就会收到此短信。

是很有效的药喔！

恶魔	天使
这照片还真够···	太超过了，这种照片···
你为了拍照，可以穿成这样？	别再传这种照片来了
我们也才认识没多久啊···	-
算了···先这样吧	-



第六夜

第六夜将是剧情上的一个重要分歧点，从梦中醒来看完剧情动画后系统会询问是否存档。强烈建议在此留个存档，以后刷其他结局时能省去很多重复劳动。

如果之前“通向可能性的质问”都选对了，则这时会出现一连串的选项，只要按照以下顺序选择：不可或缺的存在→我还没搞清楚→我与琳的未来，即可进入琳线。琳线内所有的短信和对话都不影响量表，且个别人物的对话会与K＆C线有所不同。同时告解室中的问答替换为琳线专用，从第六夜到第九夜的所有问题中答对至少5题，则可进入第十夜，否则剧情将在第九夜结束。若选错则和原版一样继续K和C的剧情。

噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
钟	8000
饮料	9000

●对话

羊名	恶魔	天使	无影响
羔羊(在商店旁蹲着的)	我总是会不小心讲出真心话…	我总是会去想一些听起来不错的答案	-
金闪闪的羔羊	-	-	我会问他为什么不告诉我（存活选项）
戴领巾的羔羊	-	-	这跟好处或坏处什么的无关啦（存活选项）
戴眼镜的羔羊	欸，太少了吧？（死亡选项）	太多了吧！（存活选项）	-
长发羔羊	-	-	蠢蛋，你别去想什么死掉的事啊！（存活选项）
戴警帽的羔羊	-	-	你真的要在这里放弃吗！？（存活选项）

●通向可能性的质问

问题	正确答案
进行重要决断的时候，最后相信的是?	自己的心

酒吧

●对话＆电话

人名 / 选项	恶魔	天使	无影响
琳泽与玛莎	物价的上涨	政治家的不法行为	-
凯萨琳 K	我已经搞定了	我知道，谢谢你	-
贾斯汀	这也太过分了（死亡选项）	有什么理由吗？（存活选项）	-

●短信

钢琴演奏我听了

恶魔	天使
-	现在开始也不迟啊
-	我会为你开启新大门的
-	掰掰＆晚安

※ 此条短信不管回复什么都会偏向于天使侧。
※ 若在第五夜给 K 发送了影像，就会收到此短信。

我看了唷

恶魔	天使
最重要的是现在吧?	说的也是…
只要过得轻松就好了	我也会诚实面对你
-	这点你尽管放心吧

※ 若在第五夜给 C 传送过影片，就会收到此短信。

难道说

恶魔	天使
你别用这种怀疑我的语气啦	没事的
为什么总是在责备我?	我已经全部解决了
又不是什么大事	抱歉，一直让你担心
幸苦你了	我爱你，凯萨琳

※ 若回信后指针向天使一侧偏移，则会收到另一条短信“我可以相信你吗？”。

我可以相信你吗?

恶魔	天使
你不要这样逼问我啦…	我已经解决了，相信我
就算我说了，你也无法理解	不会给你造成困扰的
可以了吧？晚安	你一直是我最重要的人
-	谢谢你的关心

我好期待喔!

恶魔	天使
这算是…约会吗？（汗	呃，我还没说要去啊…
总之，就明天见吧	早上的对话，只是气氛使然啦…





第七夜

从这一夜开始，噩梦第三层就没有商人了，酒吧也不再有对话选项。

噩梦

●商店可购买道具

名字	价格
白色石块	5000
饮料	9000

●对话

羊名	恶魔	天使	无影响
戴墨镜的羔羊	-	-	只要能爬上去的话，总会有办法的吧？（存活选项）

酒吧

●短信

辛苦你了

恶魔	天使
-	谢谢你传邮件过来担心
-	我深切地感受到你对我有多重要

※ 此条短信不管回复什么都会偏向于天使侧。



第八夜

剧情开始渐入高潮，在观赏完很长一段的剧情后开始大圣堂的挑战。与之前不同的是，除了自己外还要带领伙伴一同攀爬，两个人只要有一个死亡即宣告失败。伙伴不会主动推箱，只会自动跟着玩家前进，按下△键后伙伴将站在原地不动。登顶后会再看一段剧情，之后将迎来本作剧情的重要分歧点。

这一夜在酒吧里将不会收到凯萨琳们的短信和电话，天使恶魔槽自然也不会再发生变动。而存活下来了的 NPC 此时会一一出现在酒吧内，和他们的真身再进行对话即可解锁对应的奖杯。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

第九夜（K&C）

告解室前没有可对话的NPC。而这一夜前三项问题是固定的，只有最终质问是随机抽选的，玩家在此时的选择将直接决定结局的走向。结局总共有13个，分别为K的4个、C的4个、琳的3个以及单人结局的2个。其中K和C各自的新生结局较特别，需要在第五夜、第六夜选择特定选项发送短信达成前置条件，再在第九夜进行和分手结局一样的选择。单人普通结局只要量表不在中间即可触发。

琳线虽然关卡配置和K & C线是一样的，但是问题则完全不同。从第六夜到第九夜的一连串告解室问答中，选对了至少5题即可进入第十夜，否则剧情将在今晚结束并进入琳启程结局。而只有琳线才能在第九夜的酒吧中行动，想要收集酒类豆知识也不要忘了在今晚喝完最后的酒，豆知识奖杯只能在此夜获得。在酒吧推门出去后进入第十夜。

噩梦

●通往自由的提问前三问

第一问	为了重修旧好，有赌上性命的觉悟吗?	
答案	当然有	赌上性命就…
第二问	渴望的是平稳的日常吗	
答案	是的	不是
第三问	渴望的是充满刺激的混沌吗?	
答案	是的	不是

●最终质问一栏

问题1	已经做好觉悟，要与你所期望的平稳度过一生了吗?	
答案	有觉悟	觉悟还不够
问题2	真正渴望的是哪一个?	
答案	平稳的日常	充满刺激的混沌
问题3	对充满刺激的混沌没有留念吗？	
答案	有的	没有
问题4	即使单身一人也要继续寻找“答案”吗	
答案	想要寻找	这有点寂寞

结局达成选项及要求一栏

●K（恋人）相关结局

	K重修旧好	K结婚	K分手	K新生
量表条件	天使高	天使满	中间或恶魔高	中间或恶魔高
第二问	是的	是的	是的	是的
第三问	是的	不是	不是	不是
第四问	平稳的日常	充满刺激的混沌	没有	没有

●C（出轨对象）相关结局

	C重修旧好	C结婚	C分手	C新生
量表条件	恶魔高	恶魔满	中间或天使高	中间或天使高
第二问	不是	不是	不是	不是
第三问	是的	不是	不是	不是
第四问	没有	有的	充满刺激的混沌	充满刺激的混沌

●单人结局

	单身	单身旅行
量表条件	只要不在中间皆可	必须在中间
第二问	不是	不是
第三问	不是	不是
第四问	想要寻找	想要寻找





第十夜（琳）

其余两条线没有只有琳线才有的一天，也是本作新追加的一天，除了解谜和告解室中的三个问题外没有其他内容。

琳共三个结局，分别为启程、重修旧好以及全新结局。第六夜到第九夜未答对5题进入启程，第十夜“对未来的质问”的3题中只要答错任意一个便进入重修旧好结局，全答对进入全新的幸福结局。

●对未来的质问

问题	正确答案
人类能做些什么?	创造未来
让你走到这里的动力，究竟是什么?	对重要之人的感情
说到底，爱是什么?	跨越一切的可能性

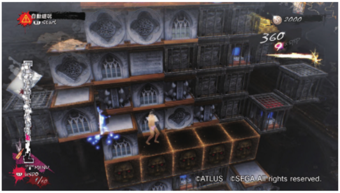


白金攻略

白金综述

奖杯总数	铜48、银5、金2、白金1/56个
完美所需时间	50小时左右
在线成就/奖杯	0
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	有
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯组的设置上与PS3原版基本无异，即代表本作和原版一样拥有着较高的白金难度，对玩家的操作以及耐心有着不小的要求。虽然有着双人模式和联网对战功能，但奖杯组里并没有这方面的要求，断网单人也可以无忧白金。而需要完成的内容主要分4大类：全结局收集、金杯收集、全巴别塔模式通关以及长发公主通关。



干杯共饮 FULL BODY
解锁条件 获得全部的奖杯

一切的开端
解锁条件 初次从噩梦中生还

战斗从此开始
解锁条件 挑战了恐怖的噩梦

这下就自由了！
解锁条件 查明噩梦原因并加以解决

爱·天使
解锁条件 为了获得爱而通过了试炼

梦中再相逢
解锁条件 观看被恋人抛弃的结局

满满回忆
解锁条件 观看与恋人重修旧好的结局

与你直到永远
解锁条件 观看与恋人结婚的结局

女人如海
解锁条件 观看与恋人的新生结局

再见，我的爱人
解锁条件 观看被出轨对象抛弃的结局

已无法停止
解锁条件 观看与出轨对象重修旧好的结局

危险的两人
解锁条件 观看与出轨对象结婚的结局

穿越时空的新娘
解锁条件 观看与出轨对象的新生结局

来日再相逢
解锁条件 观看琳踏上旅途的结局

我的道路
解锁条件 观看与琳重修旧好的结局

世界为两人而存在
解锁条件 观看与琳全新的幸福结局

明天会更好
解锁条件 观看刻意选择单身的结局

我们的旅途
解锁条件 观看刻意选择单身旅行的结局

人生百态
解锁条件 观看了所有结局
获得方法 本作共有 13 个完全不同的结局，即便利用 SL 全收集也需要最少四周目。而正如前文所说，同一人的新生结局和抛弃结局达成条件存在冲突，所以无法在一周目内同时完成。推荐在第五夜的酒吧、第九夜的告解室前留下存档，以便事后读档节省大量时间。举个快速达成全结局的例子，玩家可以根据各自的情况适当调整顺序：

①一周目使量表偏向天使侧顶端，达成 C 新生结局的前置条件。最后可以完成 K 线的重修旧好、结婚、C 新生结局，再顺便完成单身结局。

②二周目使量表偏向恶魔侧顶端，达成 K 新生结局的前置条件。最后可以完成 C 线的重修旧好、结婚、K 新生结局。可以在第五夜酒吧里留一个没发过短信、量表偏向恶魔一半的存档，以节省时间。

③三周目直接读取二周目留的存档，利用接下来几夜的选项将量表调整至中央（可以有些许误差但不要过大），完成 K 分手、C 分手以及单身旅行结局。

④四周目走琳线，并完成对应的 3 个结局。

献给记者的花束
解锁条件 解决了贾斯汀的烦恼

更上一层级的男人
解锁条件 解决了陶德的烦恼

年轻的全部
解锁条件 解决了亚奇的烦恼

两人的爱之物语
解锁条件 解决了达尼尔的烦恼

酒与泪
解锁条件 解决了摩根的烦恼

摇滚明星复活
解锁条件 解决了罗德里克的烦恼

石油王的旅途
解锁条件 解决了亚布尔的烦恼

羔羊看见了
解锁条件 从告解室外面进行了搭话
获得方法 仔细观察告解室的话，不难发现其实是有左右两个房间的。右侧是平时玩家触发剧情的房间，而左侧则是一个锁上但亮灯的房间，与左侧房间内的人对话后解锁。

第一次购物
解锁条件 初次购买了道具

今晚点哪首歌曲？
解锁条件 在酒吧的自动点歌机上更改了曲子
获得方法 点歌机位于街机旁边，就在厕所门外，只要切换一次歌曲即可解锁奖杯。此外再通关一次主线剧情后会开放新的歌曲。

豪气的道具使用者
解锁条件 初次使用了道具（Golden Theater 中）



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代



华丽的Step

解锁条件 依靠自己完成了至少 100 次 Step Combo（Golden Theater 中）

获得方法 即不依靠自动模式手动操作获得，难度不限。

钢琴家的救援

解锁条件 在解谜时获得了琳的钢琴声救助（Golden Theater 中）

获得方法 算是流程奖杯，第一次在解谜时遇到琳就能解杯。但需要注意的是，按 SKIP 跳过关卡是不跳杯的。

滑溜溜的故事

解锁条件 除了脚下石块外，在 5 块连在一起的“结冰石块”上滑行（Golden Theater 中）

获得方法 第五夜一开始的平台上就会有 5 块连在一起的结冰石块，随意滑两下即可解锁。

欲速而不达

解锁条件 连续推拉了 10 次沉重石块（Golden Theater 中）

坚定的意志

解锁条件 抓住“不动石块”连续 2 次尝试了推拉（Golden Theater 中）

后悔莫及

解锁条件 使用了“UNDO”（Golden Theater 中）

背水一战

解锁条件 未取得检查点状态下通关了 1 个关卡（Golden Theater 中）

现在还不能死啊

解锁条件 关卡失败后选择了再次挑战关卡（Golden Theater 中）

唎酒师

解锁条件 听过全部日本酒小知识

获得方法 每晚的酒类小知识都不一样且无法继承至多周目，所以全收集必须在一个周目内完成，想通过 SL 来补漏是不可能的。从第二夜也开始到第九夜，每天坚持喝完 4 种酒，一次都不能漏。而因为只有琳线第九夜才能在酒吧活动，所以这 4 个奖杯也只能在琳线解锁，请务必注意。

啤酒侍酒师

解锁条件 听过全部啤酒小知识

专业调酒师

解锁条件 听过全部鸡尾酒小知识

葡萄酒侍酒师

解锁条件 听过全部葡萄酒小知识

小心饮酒过量

解锁条件 续点酒类

洗把脸再来

解锁条件 在酒吧的洗手间洗把脸

获得方法 进入厕所在洗手盆附近按〇键即可，不需要进厕所单间。

亦有不归夜

解锁条件 在酒吧放弃了回家的想法

获得方法 离开酒吧被 NPC 问及：“真的要回去了吗”时，选“否”即可。

新秀攀登者登场

解锁条件 通关了巴别塔关卡 1“圣坛”

专业攀登者现身

解锁条件 通关了巴别塔关卡 2“立石纪念碑”

传说的攀登者诞生

解锁条件 通关了巴别塔关卡 3“方尖碑”

究极攀登者震撼降临！

解锁条件 通关了巴别塔最终关卡“世界轴心”

获得方法 巴别塔模式共四个杯，无论是单人模式亦或双人模式只要过关就能拿杯。而双人模式下的石块数量比单人模式要多，且版面的变化也更少，就笔者个人的体验来说双人模式比单人模式更简单，单人模式下遇到了瓶颈不妨尝试下双人。但如果不是心意相通且有一定技术基础的伙伴帮忙，否则还是推荐自己一个人操纵两个角色，既不会挡路也省去了解释的时间。因为没有需要两个人同时操作才能过去的机关所以无需担心手速问题，熟练之后时间还是比较宽裕的。

最初的金字塔

解锁条件 在 NORMAL 以上的任一难易度下，初次获得金杯评价

淘金潮

解锁条件 在 NORMAL 以上的任一难易度下，于全部 STANDARD 或全部 ARRANGE 关卡中获得金杯评价

此地乃黄金乡

解锁条件 获得全部的金杯评价

获得方法 金杯难度全存档继承，所以不必纠结于在那个时间段留下存档，只要在酒吧里打开手机就可随时挑战。

从谜题到谜题

解锁条件 开启隐藏的长发公主关卡

获得方法 开启方法请参照系统长发公主部分。

跨越六十四个夜晚

解锁条件 通关了长发公主 64 个关卡

传奇王子

解锁条件 观看了长发公主的真实结局

获得方法 小游戏总共有三个杯，需要表里关全通关，即 64+64 共 128 关，所幸内容方面与前作无异。自动功能虽然仅提供开场一小段，但也可以作为参考来使用。建议通关后再来刷小游戏，可不限次数的游玩。

时间有限，但有时徒劳亦有意义

解锁条件 听了游戏管理员的格言

获得方法 一个彩蛋奖杯。在游戏的标题处长按触摸板，可以看到屏幕右下方的文字在不停地在变动并尝试与玩家交流，重复十余次后解锁奖杯。





BORDERLANDS 3

作为系列首次中文版同步发售，本作的中文化成为了游戏最大的亮点之一。但回到游戏本身，作为一款以 PVE 为主的游戏，本作的射击手感有了很大的提升，更大的探索场景和敌人数量让刷装备的过程变得不那么枯燥。因此无论你是喜欢刷到极品装备时的快感，还是单纯只是想射爆一切，本作都非常适合你。

本文对应游戏版本：1.05
本文对应语言：简体中文

PS4 XOne

无主之地 3		2K Games	
Borderlands 3		角色扮演	中文版
2019 年 9 月 13 日	本地 1~2 人，在线 2~4 人	无对应周边	
售价为 468 港元			

秘藏猎人新手指南

操作列表

XOne版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃
X键	□键	上弹/场景互动
Y键	△键	切换武器
B键	○键	取消/蹲下
LB键	L1键	使用技能/氮气加速（载具）
LT键	L2键	瞄准/使用武器开火（载具）
RB键	R1键	投掷手雷/使用技能（赞恩独有）
RT键	R2键	射击/使用武器开火（载具）
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近战
方向键↑	方向键↑	标记
方向键↓	方向键↓	切换武器开火模式
方向键←/→	方向键←/→	切换当前任务
MENU键	触控板	角色菜单
VIEW键	OPTIONS键	暂停菜单



1. 生命值
2. 护盾值
3. 角色等级(下)/守护者等级(上)
4. 当前技能
5. 当前武器
6. 射击模式
7. 当前任务
8. 小地图
9.BOSS 血槽

装备品质

这个系列的最大乐趣就是“刷装备”，自然也少不了装备品质区分。和大部分同类游戏类似，本作的装备品质从低到高分成了普通（白）、罕见（绿）、稀有（蓝）、史诗（紫）、传奇（橙）。在同等级的情况下，正常来说品质越高装备越好。

不过虽然是角色扮演，本作的FPS玩法决定了装备的优劣终究还是得看实战表现。特别是武器，和效果大多还比较正常的白、绿、蓝、紫相比，橙色的装备中不乏一些效果坑爹的，因此装备好不好还是得实际上手才能判断。



在玩家50级之前的一周目主线流程中，玩家可以无视品质，装备的得分和数值才是最重要的。一般来说，装备的所需等级和玩家的当前等级差最好不要大于4，特别是武器，输出不够会非常影响游戏体验。

在通关进入混乱模式后，玩家会随机获得“受福”武器，这种武器会在等级旁边出现一个受福的标志（也就是系列标志），这种武器会有特殊的额外词条，效果会比一般的词条要强不少。在游戏的大后期，玩家的技能基本很难对敌人造成有效伤害，受福武器的额外词条就会变成玩家输出的主要手段。

武器品牌和射击模式

本作共有Atlas、COV、Dahl、Hyperian、Jakobs、Maliwan、Tediore、Torgue、Vladof九个武器品牌，每个品牌的武器都有不同的品牌特色。用其中一个品牌每击杀100个敌人，品牌负责人就会给玩家发感谢信，并附送一把该品牌的武器，装备等级和玩家击杀达成时的角色等级相同。

另外本作还加入了射击模式，不少武器都有两种射击模式，从简单的全自动/半自动，到直接切换弹药种类应有尽有，玩家可以多尝试不同品牌的武器，毕竟这也算是游戏的乐趣之一。各品牌武器简介如下：

品牌	特点
Atlas	子弹可以自动跟踪被锁定的敌人，玩家需要用第二种攻击模式的弹药射击敌人来进行锁定。
COV	弹匣无限，但连续射击会过热。
Dahl	最传统的武器品牌，和现实武器差不多，射击模式多是用来切换射击频率。
Hyperian	举枪瞄准时会生成护盾，不同护盾有不同效果。
Jakobs	多是半自动武器，而且弹匣量很小，但单发威力是所有品牌力最高的。
Maliwan	各种属性都有，射击模式多用来切换攻击属性。
Tediore	上子弹时会直接将枪扔掉，根据装备不同，扔出的枪会有不同的效果。
Torgue	子弹自带溅射效果，会对附近的目标，包括玩家自己造成伤害。
Vladof	一次射击会射出多发子弹，突击步枪自带射越快的隐藏属性。

元素

本作有元素属性的概念，武器、护盾和部分角色的主动技能会附带属性。元素属性之间没有相克关系，但用带属性的武器攻击属性相同的敌人时会减低伤害甚至不能造成伤害。另外不同的属性会有不同的附带效果，对付不同的敌人时选择正确的属性往往能够事半功倍。

属性	特点
冰冻	减缓敌人行动并造成持续伤害，继续射击能让敌人动弹不能，空中的敌人会直接落地。
燃烧	对于没有护盾（红血）的敌人特别有效，会造成持续伤害。
腐蚀	对付装甲类（黄血）敌人特别有效，会造成持续伤害。
电击	对付护盾（蓝血）敌人特别有效，除了会造成持续伤害以外，电击还会传递到附近的目标，并造成范围伤害。
辐射	除了会造成持续伤害，受辐射影响的敌人死亡后会爆炸并，“感染”附近的目标并造成伤害。



护盾和生命值

护盾和生命值是玩家赖以生存的两个因素，玩家在护盾全部消耗后再次受到攻击才会损失生命值，生命值归零就会倒下。在没有技能和装备的情况下，HP 提高上限的方法只能靠提升角色等级，而决定护盾数值的最关键因素则在于当前装备的护盾。

决定一个护盾是否优秀除了其本身的容量以外，玩家还需要关注护盾的“充能延迟”和“充能速率”，前者决定了护盾消耗后开始自动回复的时间，该数值越短越好，后者则决定了护盾回满的效率，这个数值自然是越高越好。另外护盾可能还会配有不同的抗性加成和特殊效果，玩家可以根据自己玩法和角色特点来决定护盾。

殊死一搏

玩家死亡后会进入“殊死一搏”时间，在此期间玩家只要击杀一个敌人即可原地复活。这里的“击杀”定义范围非常广，直接击杀、属性击杀、场景爆炸物击杀、同伴击杀（特指兽王的宠物、枪手的铁甲巨熊和赞恩的分身）都算。但随着死亡次数的增多，卷土重来的时间会越来越少，直到瞬间死亡。在玩家没有死亡的时候，卷土重来的时间会慢慢回复。死亡后玩家会固定丢失当前金钱 10% 的金额，恶战之前将钱花光是个不错的选择。



角色等级和洗点

本作的等级上限为 50，每个角色分成三个技能树，玩家只有不停投入技能点才能解锁该技能树下层的技能。值得注意的是，本作的技能点并不足以让玩家将技能全部点满，技能学习依旧需要玩家进行取舍。在快速换装站可以随意洗点，费用为玩家当前金钱总额的 10%。

角色介绍和推荐技能搭配

枪手：莫泽

枪手是本作中最适合新手玩家使用的职业，玩法和一般 FPS 游戏基本没什么不同。她的专属技能“铁甲巨熊”大大提高了该角色的生存和输出能力，而其他的技能都很适合那些喜欢在枪林弹雨间倾泻子弹的 FPS 玩家。总的来说，该角色的基本思路是，打得过就开枪，打不过就“巨熊天降”，是个非常好上手的新手职业。



推荐技能搭配

惩罚之盾：重装步兵、弹壳沉溺、命悬一线、弗拉多夫精品、实验军火、秣兵历马、铁幕背后、孤注一掷、力量反馈、方阵教义、顽强抵抗

无限弹匣：枪林弹雨、暴跳如雷、火力全开、横冲直撞

毁灭之女：最后期限、越杀越勇

这些技能搭配起来能让枪手的生存能力大大提高，重装步兵、弹壳沉溺和方阵教义则保证了输出能力。不过这个技能更适用于后期，实际上如果玩家是孤狼玩家，中前期更适合玩家的是无限弹匣的大部分技能（包括铸造术）和毁灭之女上半部分强化巨熊用的技能，这个搭配可以弥补中前期玩家弹药携带量不足的问题，延长了续航能力，输出则可以交给钢铁巨熊来解决。在游戏后期巨熊的输出开始不够的时候，玩家就需要用启动，然后立即退出巨熊的方法触发被动技能才能提高输出。

兽王：FL4K

如果说枪手是生存高手，那么兽王则是输出专家。兽王的技能分成两部分：宠物和主动技能。不同的宠物能给 FL4K 带来不同的能力增益，而且不会限制玩家所能选择的主动技能种类。兽王总的来说是一个非常适合独狼玩家的角色，除了偏重于输出的技能能够让玩家快速解决战斗以外，宠物的存在也在一定程度上弥补了单人游戏时的孤独。



推荐技能搭配

潜行者：暴怒攻击、大显身手、超频、转身就跑、舔舐伤口、速度与激凸、隐藏机器、内力无穷

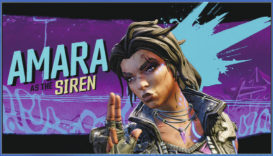
猎人：星际潜行者、猎人之眼、清点人数、一枪两弹、好戏登台

大师：耐力猎人

上述技能搭配的主动技能为“隐踪”，宠物推荐为咕噜助手。输出的主要手段为使用“隐踪”后的三次射击以及平时的暴击攻击，也正因为如此，笔者建议将常用武器换成单发威力最强的 Jakobs（雅各布斯品牌）。“隐踪”除了可以用在输出以外，在危急时刻用来逃跑效果也非常不错。顺便一提，在后续版本中，兽王的输出被官方削弱，但即便如此，这个职业依旧是四个职业里输出最高的一个。

魔女：阿玛拉

和之前一样，魔女的技能更专注于控场和元素伤害。本作魔女的主动技能分成三种：范围攻击的相位猛击、单体输出的相位投掷和限制敌人移动的相位擒拿。鉴于元素伤害是魔女的主要输出手段之一，笔者推荐玩家使用元素伤害高、触发率高或者高射速的枪械作为主要武器。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

推荐技能搭配

元素之拳：灵气、暴风骤雨、野火燎原、一视同仁、深井

秘术攻击：施害、华丽织锦、分秒必争、胜人一筹、休息完毕、狂怒、觉醒、元素追踪、化身

三个技能树中，缠斗是用途相对较小的一个，其技能多和近战有关。其中的轮回、神来之手和寻找中心有一定的作用，能够提高玩家的生存能力。上述技能搭配的中心在于元素伤害，对付数量众多的敌人时效果会非常好。不过在对付后期的“受福”类敌人时会稍微有一点吃力，另外推荐的元素是电击，但笔者建议将所有元素的武器都时常带一把在身上来保证全面性。

特工：赞恩

赞恩的技能偏重于辅助和生存，角色定位为“敏捷型角色”，输出系技能中有一些和玩家的移动速度挂钩，跑得越快打得越狠。另外，赞恩还是四个角色中最注重主动技能的一位，他可以同时装备三个主动技能中的两个（以不能投掷手雷为代价），不同的主动技能搭配起来会有不同的效果。这也使得赞恩成为了本作中最花哨且使用难度最高的角色，缺点也非常明显，那就是输出比较堪忧，这种情况在游戏的后期尤其严重。



推荐技能搭配

超级“卧底”：肾上腺素、准备出击、处变不惊、冻弹不得、自信加持、冷食最佳、转危为安、冰镇饮料、冷静收集

双重间谍：一荣俱荣、有备无患（备选）、争分夺秒、大混战、稍事休息、满身手雷、曾经的你、超音速人、爆炸升级、双管枪

这个搭配可以提高玩家生存能力的同时，尽量加强输出和控场能力。顺便一提，冰冻属性是本作中最实用的属性之一，除了对该属性免疫的敌人和载具以外，全部敌人都吃冷冻。冷冻并不会带来太高的伤害，但控制效果一流。这个搭配的核心主动技能“数码克隆体”和“屏障”使用非常灵活，无论是输出还是生存都能派上用场。在后续版本中赞恩被强化了不少，但总体而言依旧是个不太容易上手的职业。

守护者等级

效果和前作的恶棍（Badass）挑战类似，不过成长机制换成了和角色等级一样的经验值升级。这个系统会在玩家第一次通关后解锁，其等级和效果则是全角色通用。换句话说，只要玩家解锁了守护者，无论玩家是开新角色还是继续游玩老角色，守护者等级都会继续提升。这也是玩家到达等级上限后惟一可以提高角色能力的方法。

混乱模式和新游戏+

在通关后会解锁混乱模式，混乱模式下敌人会变强，还会在每次玩家进入游戏时随机附加一些奇奇怪怪的附加效果。游戏难度变高的同时，经验值的获得会增加，战利品掉落的品质也会提高。混乱模式按难度分成三个，玩家可以在避难所里随意切换和关闭混乱模式。

另外玩家还可以在菜单画面的“模式”选项中选择“真秘藏猎人”模式，这个其实就是本作的二周目模式。二周目模式的敌人等级会突破玩家等级上限50，但获得的经验值和奖励会多。二周目模式重置的只有主线任务和支线任务的进度，但玩家的装备和秘藏奖励会一并保留。



主线流程

秘藏之子

流程要点

1. 移动部分的教程非常简单，玩家只需要跟着小吵闹走就行了。获得武器并看到小吵闹被抓走后，战斗就算是正式打响。作为本作的第一场战斗，难度还是挺高的。此时的玩家因为还没有护盾的缘故，实际上非常脆弱，武器也很差，战斗的时候需要万分小心，HP不够的话就搜刮场景里的容器来寻找回复药。不过对于现在还非常贫穷的玩家来说，死亡也没什么好怕的，基本不会损失多少钱。



2. 消灭第一批敌人后玩家需要在场景搜刮一个护盾，位置可以参考下图。长时间没找到的话小吵闹会直接帮玩家把护盾位置标出来。进入建筑后就是第一场BOSS战了。



3. “剃刀”作为第一场BOSS战难度很低，除了近身攻击，他还会砸地攻击玩家。玩家只需要保持距离不停射击即可，砸地攻击可以通过往左右两边跳跃来躲。不过由于攻击力不高，不躲其实也没什么关系。弹药不够的话可以搜刮场景里的弹药箱来补充。



4. 入手手雷后就是“试用”环节，NPC很强，懒得出手的玩家可以看NPC表演，她会帮助玩家消灭剩余的敌人。

从头开始

流程要点

1. 任务触发后玩家会发现当前位置附近会有一个“！”，这是首个支线任务“强电连接”。建议先完成这个支线任务，可以解锁武器贩卖机。

2. 跟着任务指示一路前进会遇到NPC沃恩，这部分流程的敌人多是异犬和匪徒，威胁度依旧很低。跟着沃恩一路前进，最后玩家需要对付一群异犬。其中威胁度较高的有反刍异犬和恶棍电击异犬，前者需要小心它的范围攻击，后者属于一个小BOSS，近战攻击威力很高，保持距离即可。



狂热信徒

流程要点

1. 完成上一个主线后地图上会出现数个支线任务供玩家完成，不过在完成前，笔者建议玩家先解锁载具后再出发。

2. 解锁载具非常简单，玩家所需的载具就放在场景的正中央，躲开四周的敌人载具后上车即可。

3. 一路开车来到神圣广播中心，这部分战斗对于现在的玩家来说还是有一点难度的。敌人中会混着几个名字以“恶棍”开头的敌人，这部分敌人的强度会比一般敌人高很多，需要小心应付。不过这里的地形很简单，一条大路走到底，玩家慢慢推进就可以保证自己不被围攻。

4. 这部分流程实际上是今年E3试玩的部分，广播中心内部的结构依旧非常简单。仔细观察的话玩家能在不少场景的上方找到管道，其中画着红色×的部分可以用枪打坏，流下的酸液可以对敌人造成很大伤害。



5. 中途会看到不少大音响，看到其变红时需要后退，要不然会受到伤害并直接被击飞。

6. 一路走到底就会触发BOSS战，BOSS“代言者”是之后玩家会遇到的杂兵之一。正面的攻击几乎对其无效，但受到一定伤害后防护就会消失，此时便是攻击的最好时机。BOSS战场景的四周和中央都有巨大音响，看到其发出红光后就要开始逃出其攻击范围了。最简单的躲避方法为四周发红光就往中央躲，中央发红光就往四周躲。

BOSS的HP每下降1/3都会“锁血”，此时对它的攻击全部无效，不过等一会就会回复正常。除了BOSS以外场景还会有很多杂兵，但杂兵大部分时候只会“蹦迪”，玩家可以忽视他们，然后在倒下的时候通过这些杂兵“卷土重来”。



登机准备

流程要点

1. 保护坦尼斯的部分，以北面为前方，玩家的左后方有一个电箱，攻击它会对其附近的目标造成伤害，效果本身可重复使用而且可以维持一段时间，熟

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

练使用的话可以直接防住来自后方的敌人。在防守战的开头玩家守在小屋附近即可，不要贸然出击，敌人会分批出现，每批敌人的数量也不多，等到莉莉丝过来增援后玩家就可以放开手脚进攻了。

2. 解锁爆改车后就可以兜兜风了，碾死敌人的种类不限，只要10个即可。回收芯片的部分非常简单，场景中有一个水池，水池中央有个电箱，提前击中电箱可以解决一批敌人。

3. 回去登记坪后触发事件，搭着升降机来到二层后玩家需要一路杀过去才能救出莉莉丝。中途会来到一个阳台区域，消灭下层的敌人后再往下跳会安全很多。最后一个区域的敌人数量很多，但场景非常广阔，玩家如果有狙击枪的话这里会轻松不少。



4. 从艾丽手中拿到芯片后就可以启动飞船离开潘多拉了。

避难所

流程要点

游戏这才算是正式开始，和前作的城镇“避难所”一样，飞船“避难所”是本作中玩家的大本营，这个主线任务会带着玩家沿着各个重要地点转一圈。值得注意的是，和前作不同，提高携带弹药最大值、背包容量、仓库容量不再需要耗费镒矿，而是在马库斯处花钱即可。奸商厄尔变成了贩卖外观饰品和高级装备的地方。剧情会需要玩家去他那里“光顾”一次，不过看看就行，不需要买东西也可以推进剧情。

恶意收购

流程要点

1. 来到新星球普罗米西亚后，玩家会遇到一种名为“蟑鼠”的新敌人。这种敌人会在HP低下的时候吃掉尸体（包括同类）回复HP并提高HP上限，但除此以及会远程攻击外和一般异犬没什么区别。



2. 一路前进后会遇到“瞬移”过来的敌人，解决后会和NPC“罗蕾莱”相遇，之后和她一起并肩作战并来到难民营。在难民营处一路往前走会触发事件，和NPC一起击退马里旺士兵。马里旺士兵大部分和一般匪徒差不多，其中狂暴战士在受到攻击后会摔在地上，重新站起来后会放弃盾牌换成长剑，而闪电士兵则拥有高速移动的能力，但行动轨迹非常明显，防御力也不高。



3. 离开难民营后继续跟着罗蕾莱走，在分水岭基地会首次遇到火焰重型兵，这种敌人的攻击力非常高，而且攻击范围很大，和他战斗时必须保持移动。重型兵一共有两个，建议战斗开始后立即用技能解决掉一个，另外一个则利用场景的障碍物躲开其攻击再慢慢周旋。顺便一提，大部分马里旺敌人的弱点都在背后，重型兵的弱点是位于背后的背包，背包一般会高出一个头的高度，非常容易瞄准。

解放分水岭基地后和来自《无主之地传说》的主角“瑞斯”相遇，同时解锁最后一种载具“旋风车”。

4. 马里旺武器站的部分和之前类似，稳扎稳打即可，敌人都是杂兵级别的，对付难度不高。敌人中会混着几个机器类敌人，它们的血槽是黄色的，使用腐蚀属性的武器对付它们会有奇效。

5. 和零汇合后，下一个场景的敌人全是机器类敌人，但在消灭这批敌人后并启动终端机后，出现的援军却全是人类，玩家最好准备好相应的武器。援军中有不少重型兵，其中还有一个“恶棍”。笔者建议玩家留在高台上往下方的敌人攻击，下方的敌人交给零来解决就可以了。战斗结束并获得零的武器升级后，任务会提示玩家前往“智慧中枢”处，笔者建议补充弹药后再出发。

6. “智慧中枢”的BOSS战非常简单，它本人的战斗力不强，但是它可以强化附近的友军。和上一场BOSS战不同，它不会“锁血”，因此只要玩家攻击力够高，集中攻击BOSS即可快速获得胜利。获胜后就可以回去基地把脑袋交给瑞斯，任务完成后玩家就可以装备职业模组了。



风雨来袭

流程要点

1. 玩家的下一站是星球“雅典娜”。消灭第一批敌人后会遇到前作主角之一“玛雅”，和零类似，她会在之后的一段流程里在战斗中帮助玩家。

2. 此时玩家会遇到“智慧中枢”的杂兵版，由于可以大幅度增加友军防御力，因此它们是需要优先消灭的敌人之一。跟随着玛雅消灭三批敌人后会触发和艾娃的对话，之后玛雅会离开。



3. 和玛雅不同，艾娃的战斗力要差很多。墓地的敌人不多，三个墓室中的第二个会刷出鼠螂。而最后一个墓室除了会刷出马里旺士兵以外，还会有一头鼠螂母体，敌人之间会互相残杀，玩家趁机捡漏即可。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

4. 与艾娃分开后，玩家就需要独自应战了。在要塞内的战斗中玩家可以呆在左侧的高塔上居高临下攻击敌人（旁边还有一个小吵闹的收集品）。之后玩家还需要对付一个恶棍士兵，不过敌人很少，对付的难度不高。

5.BOSS“特兰特”虽然看起来和重型兵差不多，但实力却要强很多，它同时也是本作中玩家遇到的第一个真正意义上的强敌。除了范围远超一般重型兵的普通攻击以外，BOSS的攻击分成冰冻和火焰两个模式，两个模式会随着BOSS的HP下降和时间的推移而转换。和一般敌人类似，BOSS的弱点同样是背部。

两个模式有一些招是共通的，BOSS会时不时召唤冰/火球到空中，球体本身有HP的设定，也可以用在卷土重来上。一段时间后球体会发动攻击，攻击除了会造成伤害以外，还会让一片区域变成冰/火焰。另一招则会生成一个球体，球体会以很快的速度在场景外围绕圈，玩家碰到的话会受到不小的伤害。

如果是多人组队的话，其中一个玩家可以专心对付空中的球体。但单刷的玩家就只能利用场景的障碍物或者远离BOSS来进行防御了，在战斗的中后期独狼玩家是没有时间去顾及球体的，还不如专心清理杂兵和对付BOSS。在没有球体绕圈的情况下，玩家可以躲在两侧的二层来进行输出，其余时间就和BOSS保持距离吧。



轨道激光炮

流程要点

1. 解决第一批敌人后来到新区域“天井27”，这是一个低重力场景，玩家跳跃的距离会变长，落地时间也会延长，但原地起跳的高度不变。玩家还会遇到一种名为“飞行士兵”的新敌人，不过除了会飞和一般的突击士兵没有区别。

2. 消灭前两批敌人后的大场景会有一场强制战斗，这里会有几个“发电机重型士兵”，这种敌人会生成一个三角形的电击区域，伤害非常惊人，一般攻击的射程还远，建议战斗时和他拉开距离，利用掩体和他战斗。电击区域的每个角各有一个装置，可以用攻击摧毁，但不能触发“卷土重来”。



3. 战斗胜利后在该区域能触发一个支线任务“商业卧底”，可以在接下来的流程里顺便完成。

4. 按下电梯开关后触发强制战斗，玩家在这场战斗中会遭遇一个恶棍火焰重装兵，他的弱点位于身后的大圆形罐子，击破后可以秒杀掉它，同理的还有腐蚀属性的重型兵，在这场战斗中不妨多使用这招。这个区域里还有“商业卧底”的第一部分，别忘了。

5. 维修区有一个小小的跳跃部分，起跳点在目的地的另一侧。走出维修区后会再次遇到敌人，不过这次就是装备寒酸的秘藏之子而已。战斗胜利后继续待跳跃环节，玩家需要等远处的推进器发动完毕后的间歇通过，要不然会受到巨大伤害甚至被秒杀。

6. 关掉推进器后来到精炼厂，这里的场景非常广阔，用狙击枪战斗能够事半功倍。这个区域里可以完成“商业卧底”的第二步。

7. 跳下滑槽后来到垃圾处理槽，这里玩家会遇到瑞斯口中的“死亡之球”，敌人种类是机器，如果玩家有腐蚀属性武器的话，现在就是派上用场的时候了。

8. 瑞斯变成一个球并帮助玩家打开门后，这里会有一场强制战斗，战斗中玩家会遇到机器类敌人“劲弩机兵”，其全弹扫射威力极高，小心应付。这里走另一条路就是“商业卧底”的最后一步，别忘了顺便完成。

9. 摧毁服务器之后，和瑞斯汇合前还有一场强制战斗。敌人的数量很多，傻乎乎走出去的话会被打成马蜂窝，还是在屋里战斗吧。

10. 控制室的战斗分两个部分，但难度都很低，这里的敌人都是杂兵级别的。开启轨道激光炮“复仇”一番后会引来BOSS战：片川巨球。BOSS的HP分成三个部分，推荐使用腐蚀（黄色）和电击属性（蓝色）的武器来对付。BOSS战开始后立即找个大掩体呆着，BOSS的所有攻击都能用掩体挡掉。而BOSS每被打掉一层HP，它都会小一圈，攻击距离也会变短，从而变得更好对付。总的来说是一场难度很低的BOSS战。



阿特拉斯，终局

流程要点

1. 进入后不久马里旺的部队就会攻进来，这部分的流程非常简单粗暴，也没有什么分岔路，一路射爆就可以了。

2. 在等待瑞斯摧毁指挥船的流程中，玩家可以利用场景中的机枪塔。和玩家的“常识”不同，本作的机枪塔并没有过热的问题，按着开火键扫射即可。接着来到瑞斯的办公室并一路来到阳台，接下来就是和小片川的BOSS战了。

3. 小片川会使用分身来迷惑玩家，但分身的攻击能力很差，基本可以无视，利用电击属性的武器打破分身的护盾后分身就会直接消失。本体的护盾比分身要弱很多，玩家只要打中并看到BOSS的血槽减少就可以集中火力了。场景中还有很多发电机，BOSS和分身时不时会跳到上面，此时攻击发电机能够直接消除护盾或者分身。



除了一般的远程攻击以外，BOSS还会投射烟雾弹，在烟雾范围内玩家将不能使用技能。HP只剩一点时他会气急败坏地过来和玩家近战，玩家在其瞬移结束后攻击即可，战斗很快就会结束。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

秘镒城地下

流程要点

1. 乘上艾丽的“双倍D罩杯”后就可以出发了，接下来会有一段载具战。敌方载具的攻击力不低需要小心应付，玩家可以多尝试从左边靠近敌人，这样右边的玛雅便能发动攻击秒杀敌人。



2. 一路杀到亚玻伦站然后下车，车站的战斗中由于登场的敌人还是秘藏之子，对付的难度依旧不高。值得注意的是，敌人中会有不少持盾的执行者，尽量用连发武器使其的盾牌失效，或者等玛雅利用能力将其浮空后再发动攻击。另外在车站中战斗时不要站在铁轨上，被行驶的列车撞到可是会被直接送回重生点的。

3. 进入秘藏后会遇到新敌人“守护者”，这种敌人的弱点为电击属性。它们死亡时会释放出一个红色的“灵魂”，灵魂会强化友军，被强化的友军攻击力会增加并增加一条装甲槽，灵魂本身可以用武器击破。

4. 在秘藏门前会遇到召唤者，这种敌人会召唤灵魂，由于能够强化其他敌人，因此必须优先击破。来到失落教堂后先回复一下弹药，接下来玩家将会迎来一场硬仗。

5.BOSS“暴怒者”的攻击方式不多，无论是砸地还是原地挥拳都能生成一堆光球，不过光球的移动速度很慢，并不难躲。攻击方式中威胁度最高的是跳砸，玩家看到它跳跃后就要立即后退或者找根柱子挡住它。

BOSS按照血槽分成三个阶段，攻击属性分别是辐射、腐蚀和火焰。前两个阶段的攻击花样不多，原地发射光柱的部分会让场景出现落石，由于落石位置是随机的，想躲基本看脸，但还好攻击力不高，保持移动就好。到了第三个阶段它会增加一种飞行的攻击方式，但威胁度比跳砸要小很多，玩家只需要保持移动躲开火球就行。



如果玩家能够对其持续造成伤害，那么伤害达到一定程度后BOSS会倒下，此时便是最好的输出时机。顺便一提，如果玩家使用的角色是枪手，笔者强烈建议在BOSS倒下后再发动技能。BOSS的攻击对于机甲的伤害很高，如果在平时使用的话机甲撑不了BOSS几下攻击，技能很容易会提前结束。



6. 进入秘藏后就能找到共鸣器，之后玩家就可以用近战打破场景中之前不能打破的镒矿，这也是游戏中获得镒矿最简单的方法之一。剧情过后玩家的最后一个武器槽位就会解锁。

铁臂锁

流程要点

1. 救出雅各布斯后就可以准备去劫狱了。在监狱玩家除了会遇见一代主角之一“布里克”，还会遇到新敌人“盾兵”。和执行者不同的是，他的盾牌要小很多，正面对付起来会更容易。

2. 和布里克一路杀到监狱门前会触发典狱长的讲话，之后会触发一场强制战斗。由于有NPC助阵，战斗的难度并不高。在战斗的最后会出现一个恶棍执行者，攻击力相当高，建议拉开距离然后让NPC吸引火力后再出击。接下来战斗的要点也是如此，布里克的手雷非常厉害，可惜何时发动完全是随机的。



3. 和布里克解决掉埋伏的敌人后，他会离开去找“鸟人”，而玩家要和“爆裂小兔”汇合。和缇娜汇合后的战斗先不要急着下去，留在远处的高地解决完敌人后再下去。顺便一提，这附近还有一个猩红广播和支线任务“血腥之路”可以触发。

4. 几种“配料”中最先能找到的是“锤子”，然后是洋葱片，最后是打开电力开关后往下跳后找到的“调味料”。和“鸟人”汇合后，大桥上的战斗和之前类似，依旧不要贸然前进，这里NPC并不会掩护玩家，玩家战斗还是要靠自己。引爆炸弹进入大门后就可以准备BOSS战了。



5.BOSS“典狱长”和前作的巨人类似，他们的特点在于HP每降低到一定程度就会“进化”，进化完成后攻击力会提高HP也会回满，典狱长也是如

此。最开始的护盾分三层，弱点是腐蚀属性的武器，每削掉一层 HP 都会进入无敌状态并疯狂发射导弹，利用场景可以挡住。另一种攻击则是砸地，但只要保持移动就可以了。

护盾打光后，BOSS 会在 HP 降低到一定程度后会全身发光，如果玩家输出够的话就能直接结束战斗，要不然他就会进化并回满 HP。不过狂暴后的 BOSS 攻击手段会变得非常单一，基本只会砸地和近战攻击，保持距离就好。根据玩家输出能力的高低，这场战斗可能会演变成一场持久战。

鹰身女妖之巢

流程要点

1. 进入沼泽后不久会遇到新敌人巨人，要点和典狱长类似，这里就不阐述了。进入雅各布斯庄园的二楼后会触发剧情，之后玩家会遭遇埋伏。解决第一批敌人后继续前进，在下一个区域能够触发支线任务“打包走人”，玩家可以在接下来的流程中顺路完成。一路杀到剧院后会触发和受福巨人的强制战斗。

2. 除了个头变大了，肤色没那么健康了以外，受福巨人还会使用带跟踪的远程攻击和瞬间移动来攻击玩家。其中远程攻击的火球可以用枪打掉，瞬间移动除了很烦以外没什么特别之处。另外巨人还会拍掌发起冲击波，看准时机起跳（或者根据当前高低差直接下蹲）即可躲开。

这场战斗并不是什么 BOSS 战，但难度极高。除了因为巨人的 HP 和攻击力都极高以外，地形也对玩家很不利。巨人的瞬间移动导致地形对它几乎毫无影响，无论玩家跑到哪里，它都能立即跟上。对付它也没什么特别好的办法，就是不停走位然后射击其头部。建议把这个 BOSS 拉到之前的场景来对付，一对一会相对轻松一些，实在打不过的话建议组队后再来。



3. 舞台谜题需要玩家将剧院出现频率最高的海报上的三要素都出现在舞台上，海报就在开光的右侧墙上，答案可以参考下图。来到房间后调查房间尽头书架上的骷髅头即可打开密道，玩家可以顺便把“打包走人”顺路给完成，它和主线任务的终点是一样的。



信实镇

流程要点

1. 信实镇的战斗难度不高，敌人大部分都只会守在指定的区域，火力不够的玩家可以利用远程武器和他们慢慢磨。另外敌人中有不少装备着狙击枪的，这种敌人的输出极高，和他们对狙时请注意完全。

2. 伐木场的部分一路杀进去就可以了，目的地附近的敌人数量很多，但与此同时掩体也很多，保持移动的话能有效减少受到的伤害。胆子够大的玩家可以无视敌人直接跳上集装箱离开。

3. 来到阳光堡后别急着往下跳，来到阳光堡后面的高塔后再跳，直接跳很容易会被敌人打成筛子。居高临下利用狙击枪或者其他远程武器清理下方的敌人，敌人中会有一种特殊名字的小 BOSS，攻击模式和能力和一般的恶棍差不多。全灭敌人后会触发对话，受福敌人会再次出现。



4. 和上次不同，这次的受福要相对弱一些。在一般状态下它会使用光束攻击玩家，受到攻击后会升起让全身无敌的防护罩，而每隔一段时间它会变成火焰属性，并以自己为中心进行范围攻击。上述的所有攻击都可以用场景挡下来，玩家绕着柱子和敌人走位即可轻松获胜。

家族珍宝

流程要点

1. 新区域“贪婪穹顶”有全新的支线任务，和之前类似，都可以在主线任务过程中顺路完成。在探索家族珍宝号之前，玩家要先把巴雷克斯救出来。救出它需要先解决一头暴龙，利用火焰属性武器拉开距离可以轻松解决掉这头大笨龙。

2. 贪婪穹顶区域的敌人大部分都是生物类，利用火焰武器可以事半功倍，但值得注意的是敌人中会混进几个火焰属性的敌人，此时玩家就需要更换武器来提高输出了。

3. 进入家族珍宝号后，前半部分的敌人都是鼠螂，相信此时的玩家可以非常轻松地应付。给巴雷克斯找新躯体的部分中，玩家需要用近战攻击才能打下机器人的头部。

4. 遇到格罗格后，玩家就需要对付机器人了。在安全港门前玩家会遇到机器人的攻击，其中的保安机器人算是个精英敌人，建议换上腐蚀或者电击属性的武器应战。进入通道前请做好准备，开门后迎面而来就是一个炮塔，炮塔的火力还是非常猛的。

5. 进入安全港首先是和机器人的战斗，战斗结束后便是和咕噜的大战。如果玩家之前没怎么探索过伊甸 6 号的话，这是玩家第一次遇到咕噜。和其他动物类敌人相比，咕噜的攻击模式更加多，除了会攀附在高处、一般的近战和远程攻击以外，它还会往玩家身上扔炸药桶，威力非常惊人，但玩家可以提前将其打爆来以其人之道还治其人之身。另外根据咕噜属性的不同，它的行动方式也会发生变化，例如蓄电型的会瞬移，腐蚀型的会钻地等等。这次玩家遇到的是除了火焰属性以外的所有咕噜，火焰属性的武器可以在这里派上用场。等巴雷克斯打开门后还会出现一头恶棍咕噜，单枪匹马的它想必也不是玩家的对手。



6. 帮助巴雷克斯找身体的流程中，出现的敌人都是鼠螂，强度很低。战斗结束后玩家需要从二层的集装箱处往目的地跳，能够攀爬的地方会有黄色颜料作为提示。目睹巴雷克斯上天后，我们就可以出发去舰桥了，不过进入舰桥前别忘了先做好准备。

7. 和珍特44的BOSS战开始后不久，巴雷克斯就会倒下。打空BOSS身上的护盾后它会进入第二形态，这个形态下威胁度最高的攻击方式是跳雷，推荐的应对方式是找个角落（例如房间的左后方）蹲着，然后将可以看到的所有跳雷用攻击打掉，之后再出去和BOSS战斗。

另外BOSS还会派出杂兵，笔者建议优先清除空中的敌人，地面的敌人可以留一两个用来复活用。BOSS会高速移动，移动的轨迹会形成能量墙挡住攻击，但子弹依旧能够穿透能量墙。对付这个BOSS最好的办法就是守株待兔，等它高速移动结束后再攻击。它的攻击中除了跳雷以外威胁度都不高，稳打稳扎就行。



8. 回到避难所后还会有一段小插曲，不过难度很低就是了。

侠盗世界

流程要点

1. 用特殊装备“侠盗视线”的瞄准就能看到侠盗标志，之后一段流程的解谜都要依靠这把枪。

2. 触发去寻找D探员的任务后，这个区域的支线也会同时开启。D探员的标志在她的上方，射击后会触发强制战斗。和静足相遇后会触发战斗，战斗的难度不高，敌人的出生点附近都有炸药桶，善用的话可以让战斗轻松不少。多米诺战斗的难点在起重机部分，玩家必须在一个很小的区域防守目标，但幸好不需要防守很长时间，时间一到就立即离开平台和下方的敌人战斗吧。



3. 收集齐全部ID后，玩家就要跟着全息咕噜兽去找钥匙了。值得注意的是，咕噜兽的高战斗力可能会给玩家带来一点麻烦。它能够秒杀敌人，但这可能会将玩家死亡后用来“卷土重来”的敌人杀掉，而且它是不会复活玩家的，玩家还是小心地跟在它后面就好。上电梯后请做好准备，接下来是BOSS战时间。

4. 和之前的受福敌人不同，这次的受福敌人能够使用枪械作为武器，特殊能力为随意切换自己的大小。不过这次的受福敌人没有无敌护罩这种赖招，对付起来和一般的恶棍没什么区别。

极度深寒

流程要点

1. 粉窖中的战斗难度很低，一路杀过去就可以了，值得注意的是场景里有很多爆炸物，在前进的同时小心不要过于靠近以免受伤。

2. 等待老俩口解谜的部分，第二次按下快关时会刷出一批敌人，其中有一个强力敌人“恶棍祭司”，如果之前的战斗里没有引爆完场景里的爆炸物的话，现在可以将其派上用场了。穿过通道后还会遇到几个敌人，遇到检查点后就可以四处搜刮一下，准备BOSS战了。

3. 奥蕾莉亚会在战斗开始后召唤几个龙卷风，玩家被卷进去后会被浮空并受到伤害。除了远程攻击以外，BOSS还会发动大范围的砸地攻击，靠近后她则会踩地发动尖刺攻击，基本而言保持距离就好。在战斗中，BOSS会时不时来到场景中央并竖起一个高台，接下来她会发动大范围的远程攻击，但如果玩家将高台打烂，她会摔下来并陷入硬直。随着HP下降，BOSS会将自己“冰封起来”并回复护盾，和高台类似，玩家依旧可以用攻击将回复中断。最后，在BOSS的HP还剩一点的时候，她会召唤一个下冰雹的云，不过伤害和龙卷风差不多。总的来说，只要玩家输出够然后一路追着BOSS打，她几乎不会有太多还手的机会。



4. 谜题的提示是“重现死亡”，第一个谜题的答案是往庭院里的雕像脑门开一枪，第二个雕像是后背。解开第二个谜题后场景会刷出一群咕噜和一头恶棍咕噜。到达温室后先解决掉场景中的敌人。最后一个谜题的答案是裆部，赶紧给它的蛋蛋来一发吧。三个谜题都解开后就可以前往秘藏了。遇见坦尼斯后做好准备，往下跳后会遇到一个守墓者和守卫者，解决后就是BOSS战了。

5. 和坟墓守卫的战斗是一场持久战，但BOSS的攻击比较模式化，熟悉了之后其实很好躲。战斗开始后BOSS会掀起场景，使场景往右倾斜，玩家需要进入两侧的坑里才能避免直接滑出场景摔死。往下滑的同时玩家可以通过跳跃来调整位置，因此实际上不需要太过慌张，跳进坑就好。进坑后从左侧会掉下腐蚀属性的光球，躲在坑里可以无伤躲过去。

BOSS的攻击方式主要有四种：在HP掉到2/3之前，它会首先用左手砸地，玩家只需要往左躲就行；右手的横扫发动前是能看到其波及范围的，实在来不及躲开的话可以直接躲在坑里，虽然还是会受到伤害，但总比直接挨一拳要强；BOSS还会双拳砸地，然后往中央喷腐蚀性液体，这招躲在后面就行；HP只剩2/3后，BOSS会使用横扫的火焰光束，玩家只要贴在后面的墙壁左右两侧即可。最后BOSS还会往中央发射火焰光束，但波及范围只有中间，可以无视。

BOSS 的所有攻击都会影响一定范围，在一定时间内玩家进入该范围后也会受到伤害，算是限制玩家走位的一种方式。

BOSS 的攻击会按照：掀起场景、左手砸地、右手横扫、喷火焰光束（2/3HP 之后）、喷腐蚀毒液的顺序不断循环，其中火焰光束和喷毒液的顺序会随机调换。BOSS 战中会不断出现杂兵，它们是玩家的补给来源和复活手段。BOSS 的弱点位于头部的三个亮点，HP 每下降 1/3 后 BOSS 都会倒下一次，此时便是输出的最好时机。最后一次倒下会在 BOSS 的 HP 只剩一点时触发。



6. 战斗胜利后进入秘藏，玩家就能解锁最后一个装备神器的装备槽了，下一站将会是玩家的原点：潘多拉。

血路狂飙

流程要点

1. 开车前往新区域“恶魔之刃”，这个区域能触发一堆支线任务，另外下一个目的地“罗兰圣墓”同样也是如此，玩家可以先清理一下支线再继续推进剧情。

2. 老玩家们可以去看看罗兰的雕像，上面有不少其他角色写给他的话。准备好后就可以去和沃恩对话了，玩家的下一站是新区域“分裂之地”。

3. 献上爱车后发现自己竟然还不配，玩家只能去找另一辆车作为祭品。偷车的部分非常简单，最后登场的“大块头唐尼”是一个恶棍丁克，本身威胁度不高，但是其炮塔“（名字就不打出来了）”炮如其名威力巨大，开战后建议全力输出解决掉炮塔，一轮输出打不掉的话就利用大型场景物品来挡住炮台射出的导弹。



4. 新区域“食人兽”狂欢节是一个大型游乐场，同样有新的支线任务供玩家完成。后续的流程非常简单粗暴，一路杀过去就可以了，中间也没有多少值得一提的强敌。在目睹“食人兽”的真面目后，笔者建议玩家换一台速度快一点的载具，虽然用一旁的黄金战车也行就是了。按照任务指示让食人兽停下后，就可以进入食人兽内部了。

5. 食人兽内部的战斗难度比之前高很多，这里的敌人等级比之前的区域都要高。解决第一个区域的敌人，利用气旋来到上层后，建议玩家换上带跳弹能力的雅各布斯牌霰弹枪，利用跳弹可以快速地在狭窄地形解决敌人。来到顶层后会遇到一个强力杂兵“丁刚特尔”，需要优先解决。继续一路杀上去后，选择好自己的背景音乐后便是激动人心的 BOSS 战了。

6. 和之前的大型 BOSS 类似，痛苦制作者 9000 的攻击模式非常单一，虽然血槽看似有两条，但第二条实际上是摆设，上面那条黄色的才是玩家需要关注的对象，笔者建议换上腐蚀性的武器。BOSS 的主要攻击模式为地板喷火，喷火分两种模式：全区域随机喷火和从里到外的依次喷火。无论是哪一种模式，在喷火前玩家都可以通过地面颜色来提前预判。从里到外的喷火可以提前躲在最外层，然后在第二层喷完火后往里跳。



另外 BOSS 还会使用钉锤和砍刀，两招虽然形式不同，但玩家只要保持移动就可以躲开。前者发动后玩家能看到自己头顶会出现钉子，后者则能看到 BOSS 拔刀，非常好辨认。BOSS 的 HP 下降 1/3 后会追加一招回旋斩，玩家只需要在第一圈时蹲下，第二圈时看准时机起跳即可躲开。

BOSS 的弱点在身上的红色部位，眼睛、腋下和背部等部位都存在着弱点，大小不一，对其造成一定伤害后弱点会爆掉，此时玩家就要找其他弱点才能对其造成暴击。HP 下降到只剩 1/3 后会进入广告时间，这时候玩家可以趁机收集一下场景的补给品，但部分补给箱上装有炸弹，务必不要靠近。



将 BOSS 的护盾全部打空后，BOSS 会开始从胸膛处发射激光，那里便是它的弱点。此时 BOSS 的防御力会变得非常低，集中攻击后很快就能结束战斗。最后将痛苦和恐惧解决掉之后就可以回去避难所了。

天使与速度之魔

流程要点

1. 到达罗兰圣墓后立即就会触发战斗，解决第一批敌人后会出现受福敌人，不过这个比之前几个都弱多了，除了会瞬间移动以外没什么特别的。之后的“总进攻”不要冲太前，画面出现警告后就赶紧回去罗兰圣墓吧。

2. 来到新区域“康纳德的藏匿处”后，依旧有不少新支线任务等待着玩家去完成。这部分流程没什么特别的，但敌人的强度不低，其中有不少手持火箭炮的杂兵和“恶棍祭司”，后者建议一旦看到就立即用技能和强力武器迅速解决掉以防万一。

3. 搭乘电梯来到上层后，左侧的路是主线剧情需要走的路线，而右侧则是一个支线任务的触发点。整理一下自己身上的装备后就可以继续前进了。在必经之路上玩家会遇到铁臂爵士的猎物之一“蚊人”，这个敌人会在 HP 耗尽后变成蛹，并从其中孵化出两个新的敌人，玩家需要将两个敌人都解决后才算是杀死蚊人。对付狂蚊最好的武器是霰弹枪，狂蚊会在 HP 下降到一定程度后变成蛹，不加以阻止的话它会“进化”并变成全新的敌人，这种过程可以重复多次，随着重复次数变多，狂蚊会越来越强。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代



4. 摧毁上方的管道后来到实验室，在矿洞里利用近战“爱抚”凯特后，一大堆成年狂蚊会出现，请做好应战的准备，射击四条管子并拉下开关就可以离开这里了，不过别忘了这里还有一个支线任务“童年的终结”可以触发，算是个补完剧情用的任务，难度很低，建议顺路完成。必须注意的是，支线任务做到最后一步时会要求玩家回去罗兰圣墓，不要回去！

5. 如果玩家触发了支线任务并完成的话，接下来的主线任务导航会出现 BUG，实际上按照主线，玩家需要去的地方是接在坦尼斯实验室之后的，这也是为什么笔者建议先不要回去罗兰圣墓。

6. 来到新区域“喷砂之痕”，玩家要开车和沃恩一起穿越喷砂之痕。这个过程玩家注意驾驶，不要因为撞到障碍物停下就好，敌人攻击的第一发大多不会打中玩家，保持移动就基本不会出什么问题。在后半段上坡的过程中会有一个急转弯，最后还需要打爆油缸才能继续前进。如果载具不慎被摧毁的话，在载具站重新生成一台就行。



大秘藏

流程要点

1. 和众人道别后就可以准备大战一场了，和铁臂爵士对话能够获得一把武器，和莫西对话能够玩一次 100% 中头奖的老虎机，而一向吝啬的马库斯也会“慷慨解囊”，送给玩家一盒手枪子弹作为临别礼物。

2. 总攻击发动前，玩家还需要清空一个敌人的小基地，敌人很少，不足为患。进入“双神大教堂”后，之前玩家遇过的所有同伴都会依次登场，玩家只需要踩着油门往前冲就可以了。



3. 和艾娃汇合后，射击门上的炸药后就可以进入教堂了。一开始的战斗难度很低，虽然敌人很多，但友军数量也不少，玩家不会有什么后顾之忧。

4. 和艾娃分开行动后的战斗需要小心一点，高级敌人的数量不少，不过对于现在的玩家来说应该也不是什么难题就是了。来到教堂门前后，优先解决掉大门两侧高处的机枪台，之后敌人会不断传送入场，最后一波是精英敌人，会在场景后方被传送过来，小心对付。来到目的地前，铁门会被炸开，里面还会走出一个精英敌人，而走进去后还会出现两个敌人。最后，在打开开关后，该区域的最后一批敌人增援也会同时登场，提前做好准备。

5. 进入祭坛会遇到“受福雷切尔”，它除了血厚一点会光束攻击外一无是处，快速解决掉它即可。拉动下层的两个开关会各出现一个受福敌人，类型都是之前遇见过的。使用防护罩的敌人可以趁其防护罩失效时攻击，一旦升起防护罩以及全身变火就找掩体躲着；近战的受福敌人就直接开打就行。四个开光全部开启后打爆油缸，接下来就进入大秘藏。按照老惯例，进入大秘藏后就是玩家最后的休整时机了。

6. 特洛伊使用频率最高的攻击方式就是各种光球，光球会以他为中心向四处扩散。躲避的方法也很简单，离远一点就好，这样光球间的间隙会变大。另外他还会原地升起火柱，然后返回中央浮空一段时间后再砸地。BOSS 的 HP 下降一定程度后会返回泰芮处并全身无敌，迅速击破四周柱子上的方块就可以让 BOSS 回归战场并对其造成伤害。四周升起紫色波浪的时候就往中间走即可躲开。



在 HP 只剩一半的时候，BOSS 会追加一招岩石大剑，不过玩家只需要绕着 BOSS 跑就能轻松躲开。在 HP 只剩大约 1/4 的时候，BOSS 会最后一次回到泰芮处，不过这次就不需要打柱子了，而是需要躲流星雨。总的来说，这个 BOSS 的伤害不高，而且输出时间很多，打起来还是很轻松的。



战胜特洛伊后也意味着玩家拯救了潘多拉，《无主之地 3》的故事也就此告一段落……才怪呢。

7. 进入大秘藏后玩家就能获得最后一个能力“依瑞德分析仪”，之后玩家就可以看懂场景里的那些依瑞德石板了。

初代秘藏猎人

流程要点

1. 当了秘藏猎人都有一段时间了，是时候会一会业界祖师爷了。墓园之星上有不少野生动物，虽然长得千奇百怪，但并没有什么特殊之处。一路来到马里旺的营地，用近战攻击清理藤蔓后就可以解锁载具站了。

2. 和前辈了解情况后就可以出发去找最后一把秘藏钥匙了。前往目的地的途中玩家会遇到另一个特兰特和老朋友马里旺士兵，虽然名字前加了个中二度无比的“黑暗”，但和一般马里旺士兵没多少区别。

3. 消灭第一个大场景的敌人后，左侧是流程需要走的路，而右侧则是解锁收集“猩红广播”和“劫车”，玩家可以先去右侧解决收集后再继续上路。

4. 一来到上方立即会刷出三个重型兵，击破其背后的罐子可以对其造成硬直甚至是秒杀。继续前进后会刷

出两个重型兵＋一个收割者的组合，其中一个是电击重型兵，可轻松破掉玩家的护盾甚至是秒杀，请提前做好准备。

5. 摧毁生成器的部分玩家需要找个高点然后解决掉对面的生成器后才能继续前进，在前进的同时还能触发支线任务“欢迎来到屠杀之星 3000”，建议先放着不管。继续前进后特兰特会将桥炸掉，这下玩家只能另寻出路了。



6. 换另一条路走后会遇到守护者，和之前一样，守护者的弱点是电击属性，并且会在死后释放红色灵魂，被红色灵魂感染到的守护者会变成狂暴状态，灵魂本身会在受到攻击或者一段时间后消失。一路杀到大门前，左侧（也就是地图的北面）有一条小路，里面是一个小吵闹零件。休整一下后，往下跳便是和另一个特兰特的 BOSS 战了。

7. 特兰特哥哥与弟弟的攻击模式类似，同样会往空中召唤光球和召唤一个光球高速绕着场景跑，只不过属性换成了电击和腐蚀而已。其威胁度最高的攻击方式是腐蚀球，威力相当惊人，但往两侧移动即可躲开。玩家此时已经今非昔比，他的防御力也没有弟弟高，战斗开始集中火力攻击 BOSS，中途只需要注意躲避腐蚀球和 BOSS 的跳砸，其余敌人和攻击一概无视，这样很快就能结束战斗。之后便能来到新区域“塔曾迪尔废墟”。



8. 塔曾迪尔废墟部分的流程一如既往的简单粗暴，进入马里旺营地后，右侧高处会有一个炮塔，将上面的敌人解决后就可以去占山为王了。值得注意的是，消灭第一批敌人后炮台的右侧会刷出重型兵，玩家如果使用炮塔的话就需要尽早将其解决，要不然会被打成筛子。

9. 安装宝石启动电梯的过程中，安装完第一块宝石后会出现一个精英敌人，将其击毙后就可以得到第二块宝石并启动电梯。秘藏里的敌人还是守护者，想必玩家已经对其非常熟悉了。

10. 打开秘藏后就能获得特殊装备“依瑞德制作器”，它可以让玩家通过用依瑞德矿来换武器，总的来说虽然大多出品一般，但胜在产量足够，玩家可以理解成一种花矿石换钱的手段，喷出的武器和玩家当前等级挂钩。

星辰之影

流程要点

1. 在开始任务之前，笔者建议先去完成支线任务“科学怪机”，流程非常简单，但奖励是一个非常不错的护盾，对之后的流程有一定的帮助。

2. 进入新区域“星之火焰”后，玩家需要跟着 NPC 去激活三个基座。前半部分的敌人全是守护者，当打开开关并通过平台来到上层后，久违的秘藏之子们会再次出现。这个场景的战斗难度不高，不过玩家需要优先将左侧高台的三个狙击手给干掉，要不然很容易被受重伤。来到场景尽头后，敌人会再一次变回守护者。

3. 启动伊甸 6 号的基座后来到下一个区域，这个区域中秘藏之子和守护者会分批出现，它们之间是敌对关系，玩家可以借助它们自相残杀来更快地清理战场。顺便一提，从伊甸 6 号的基座跳下后的第一个区域中还有一个小吵闹的零件。在这部分流程中，秘藏之子的祭司和守护者的先驱会频繁出现，前者会生成龙卷风，后者可以通过召唤红魂来批量狂暴化友军，小心应付。

4. 全部基座都搞定后，回到莉莉丝处前可以走条岔路顺便去把传奇猎物给解决了。回到莉莉丝处后，秘藏之子会再次出现，将其全灭后就可以去和同伴汇合了。最后秘藏之子还会发起一次总攻击，惟一值得一提的敌人是最后登场的受福巨人，攻击方式和上次在伊甸 6 号是遇到的一样。不过这次场景大了很多不说，还有两个同伴可以复活玩家，难度比上次低了不少。全灭敌人后触发剧情，接下来就是最终章了。



神惩

流程要点

1. 整个章节只有一场最终 BOSS 战。毁灭者泰芮的普通攻击非常好躲，只要保持移动即可。HP 每下降一部分 BOSS 就会进入锁血，此时 BOSS 会趴下，玩家需要绕到其身后从脚后跟开始一路跳到 BOSS 的后脑勺，开枪击打红色的弱点，BOSS 就会倒下并暴露弱点，此时便是输出的好时机。BOSS 还会时不时远离玩家然后放激光，激光有横扫和满天扫射两种，前者看准时机起跳，后者则可以在激光开始扫射前往 BOSS 方向冲刺来躲开。BOSS 还会从左到右扫射光束，躲开场景中央即可。



BOSS 的弱点位于泰芮的头部，攻击命中的话头部会缩回去身体，一段时间后才会再伸出来。另外除了锁血阶段，BOSS 实际上没有无敌时间，即便飞远了也一样能打。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代



2. 战斗胜利后是一段漫长的剧情，打开最后一个秘藏的同时会解锁混乱模式，最后玩家还需要回去避难所一趟才算是游戏通关。在游戏通关的同时，一系列试炼场支线任务也会解锁，玩家可以继续去探索各个星球，也可以开启“真秘藏猎人”模式来开始二周目的征程。



全支线任务列表

任务名	触发区域	备注
强电连接	旱土	—
信号不良	旱土	—
翻斗车翻车了	旱土	—
内裤大盗	旱土	—
异犬热狗日	旱土	—
黄金雕像	飞升绝壁	—
头号大案	飞升绝壁	—
船上捞针	避难所	—
杀死基拉伏特	避难所	—
谁更马里旺	秘锱城郊区	—
医者与商人	秘锱城郊区	—
早安咖啡厅	秘锱城大都会	—
王朝餐厅	秘锱城大都会	—
新娘试炼	勒科特城	需触发“杀死基拉伏特”才能进入勒科特城
粪坑监狱	勒科特城	—
新型诺格闪亮登场	秘锱城大都会	—
屠杀水池	秘锱城大都会	“屠杀水池”需要从“秘锱城大都会”出发才能到达，成就/奖杯“《屠宰场3》”相关
圣酒	雅典娜	—
侵犯隐私	避难所	—
商业卧底	天井27	—
鼠螂人	阿特拉斯总部	—
凯文成群	避难所	小吵闹系列任务之一
别惹伊甸6号	洪泽盆地	—
飓起来吧，小滑头	洪泽盆地	—
血腥之路	铁砧监狱	—
女巫秘酿	雅各布斯庄园	—
打包走人	雅各布斯庄园	—
恶毒实验	洪泽盆地	—
醉酒咕噜	洪泽盆地	—
特殊快递	洪泽盆地	—
王朝快送：伊甸6号	洪泽盆地	—
王朝快送：洪泽盆地	洪泽盆地	可重复完成
沼泽兄弟	洪泽盆地	—
要枪还是要命	琥珀泥沼	顾名思义，想拿枪就要送命

任务名	触发区域	备注
丛林大作战	贪婪苍穹	—
夺石奇兵	避难所	小吵闹系列任务之一
代言者海选	避难所	—
爆炸小镇	恶魔之刃	—
希佳的一切	恶魔之刃	—
派对生活	恶魔之刃	—
电影迷巴弗	恶魔之刃	—
尊老敬老	恶魔之刃	—
ECHO网不限流	恶魔之刃	—
王朝快送：潘多拉	恶魔之刃	可重复完成
农庄小事1	分裂之地	—
农庄小事2	分裂之地	—
农庄小事3	分裂之地	—
蛋糕炸翻天	分裂之地	—
上啊，沃恩	“食人兽”狂欢节	答案为A、B、B、B
寻找鹰爪	康纳德的藏匿处	—
黑暗中的恶魔	康纳德的藏匿处	—
童年的终结	康纳德的藏匿处	—
屠杀之井	康纳德的藏匿处	“屠杀之井”需要从“康纳德的藏匿处”出发才能到达，成就/奖杯“《屠宰场3》”相关
平和疗法	墓园之星	—
暗黑杀器	墓园之星	—
死亡地震	墓园之星	—
欢迎来到屠杀之星3000	墓园之星	—
屠杀之星3000	屠杀之星3000	成就/奖杯“《屠宰场3》”相关
科学怪机	墓园之星	—
升空烟火	墓园之星	—
来氪金吧	墓园之星	—
宝贝舞者	避难所	小吵闹系列任务之一
探索霸权试炼场	墓园之星	成就/奖杯“百炼成钢”相关
探索生存试炼场	恶魔之刃	成就/奖杯“百炼成钢”相关
探索纪律试炼场	秘锱城郊区	成就/奖杯“百炼成钢”相关
探索本能试炼场	洪泽盆地	成就/奖杯“百炼成钢”相关
探索狡猾试炼场	分裂之地	成就/奖杯“百炼成钢”相关
探索狂热试炼场	雅各布斯庄园	成就/奖杯“百炼成钢”相关



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

全目标、猎物、依瑞德文字、易错过地点位置

● 依瑞德文字
● 目标 / 猎物

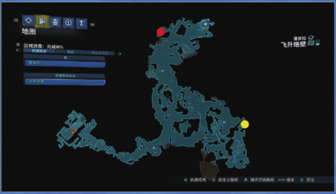
潘多拉

旱土



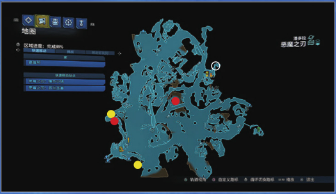
传奇猎物：1
依瑞德文字：2

飞升绝壁



传奇猎物：1
依瑞德文字：1

恶魔之刃



传奇猎物：1
机会目标：1
依瑞德文字：2

注：易错过地点位于爆炸小镇北边的悬崖边上。

分裂之地



传奇猎物：1
机会目标：1
依瑞德文字：1

食人兽营地



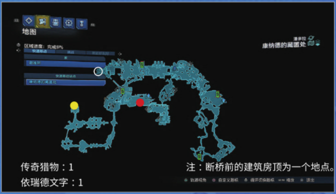
依瑞德文字：1

食人兽内部



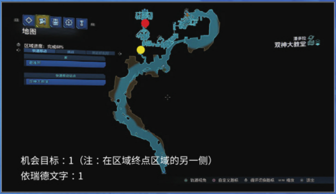
依瑞德文字：1

康纳德的藏匿处



传奇猎物：1
依瑞德文字：1
注：断桥前的建筑房顶为一个地点。

双神大教堂



机会目标：1（注：在区域终点区域的另一侧）
依瑞德文字：1

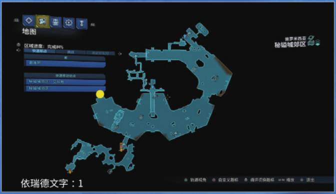
毁灭者裂缝



依瑞德文字：1

普罗米西亚

秘镒城郊区



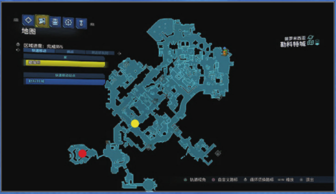
依瑞德文字：1

秘镒城大都会



机会目标：1
依瑞德文字：1

勒科特城

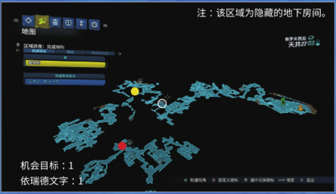


机会目标：1
依瑞德文字：1



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

天井27



阿特拉斯总部



霓虹路

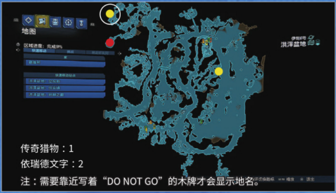


雅典娜



伊甸6号

洪泽盆地



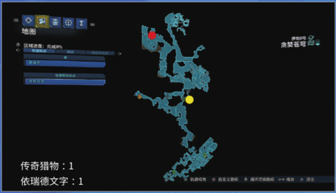
铁砧监狱



雅各布斯庄园



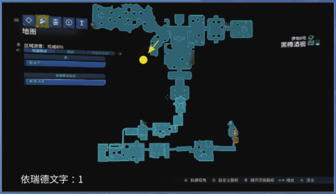
贪婪苍穹



琥珀泥沼

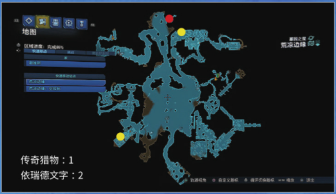


黑樽酒窖



墓园之星

荒原边缘



塔曾迪尔废墟



星之火焰



全成就/奖杯攻略

综述

奖杯总数	铜35、银6、金3、白金1/45个
成就总数	1000点/45个
完美难度	5/10
完美所需时间	50小时~70小时
在线成就/奖杯	4（起死回生、以枪会友、金光闪闪、别玩“吊茶包”）
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	有
特殊需求	无

本作的全成就/白金难度可谓是系列最低，但与此同时成就/奖杯BUG的数量也是系列之最。整体而言，本作的完美路线依旧和系列前几作类似：主线通关、全支线任务通关、找到全地点、完成全试炼，反正把能做的事情做个七七八八，全成就/白金也差不多手到擒来了。除了BUG以外，游戏基本没有多少需要注意的地方，选择自己喜欢的角色和难度，然后按照自己喜欢的方式进行游戏即可。

完美路线

1. 以任意难度通关游戏，流程中顺便将能看到的支线任务都完成了。本作的支线任务不会过期，一般会随着玩家的主线流程推进而逐步解锁。顺便一提，本作的难度只影响玩家获得奖励的丰厚程度，只想轻松通关/全成就/白金的玩家可以直接最低难度开局，区别不大。另外需要注意的是，在联机通关主线剧情的过程中，玩家可能会遇到主线剧情相关成就/奖杯不解锁的BUG，触发条件不明而且现版本（1.05）暂时还没有修复，建议玩家还是单机完成全部主线剧情。

2. 通关后开始清理支线任务，有部分支线任务只会在通关后才会出现。在清理支线任务的途中，玩家会将地图的大部分区域都探索一遍。这部分流程可以开启“混乱模式”来获取更高的经验值和战利品奖励，为之后的试炼场和屠杀循环赛做准备。

3. 解决成就/奖杯所需的收集，发现全地点。

4. 查漏补缺，值得一提的是，本作的所有“联机”奖杯都可以通过双手柄双账号来解决。

终极秘藏猎人 120点

解锁条件 取得除此以外的所有成就/奖杯。

取得方法 XOne版的同名成就有BUG，玩家即便达成条件也不会解锁，但这个BUG已经在1.03版本里得到修复，玩家只要保证自己游玩的是最新版本就好，这个BUG为XOne版“独占”，PS4版不受影响。

技术超群 5点

解锁条件 达到2级。

群星边群 10点

解锁条件 达到10级。

寻宝之巅 10点

解锁条件 达到25级。

无主之地超级霸王 30点

解锁条件 达到50级。

取得方法 在完成全部主线任务、支线任务、试炼场/屠杀循环赛后，玩家的等级应该已经差不多50（甚至已经达到了），还没达到的玩家可以开启混乱模式或者直接开二周目以获得更高的经验值奖励。



整容假体 30点

解锁条件 解锁10项角色头部或皮肤。

取得方法 同样是一个几率会出BUG的成就/奖杯，由于本作玩家需要道具才能解锁角色头部/皮肤，笔者的建议是存着10个不要使用，然后备份存档（PS4版），最后一口气使用。能解锁固然是好事，但如果遇到BUG的话就需要使用点不正常手段了。本作存在着道具复制大法，具体实施手段需要用到存档备份。由于XOne版的存档备份非常麻烦，而且风险很高，有丢档的可能，因此笔者不建议XOne玩家尝试。复制大法如下：

1. 首先玩家得先建立一个副账号（或者找个好友代劳一下），将想复制的道具 / 装备放在物品栏，装备需要提前卸下来。然后备份存档，建议用 U 盘来备份，风险可以降到最低。

2. 重新回到游戏，读档进入系统菜单，选择“社群”，在社群界面选择“邮件”，按□键发出邮件，最后将想复制的道具 / 装备给副账号。

3. 退出游戏，读取刚才备份的存档，之前送出的道具 / 装备会重新回到背包。最后刚才收邮件的一方回到“邮件”界面接受道具 / 装备。

4. 除了邮件以外，玩家还可以采用当面交易的方法来更快速地复制金钱 / 道具 / 装备。顺便一提，金钥匙也可以用这个方法来复制，但实施方法会有略微的不同。具体方法可参考下文“金光闪闪”部分。

说回正题，这个 BUG 麻烦的地方在于这个 BUG 是跟着角色走的，意思就是说出 BUG 的是你的角色，无论你读盘多少次，只要角色还是那个角色，玩家就不能解锁成就 / 奖杯，惟一的解决方法就是建立新角色。

简单的挽救方式除了开个新角色然后老老实实打 10 个头部 / 皮肤以外，将头部 / 皮肤提前给第二个账号，然后再用第二个账号将大号的 10 个头部 / 皮肤用邮件传回来，最后用小号接受邮件。开始新游戏后立即就可以接受邮件了，这样做可以省掉一些时间。

改装达人 30点

解锁条件 通过劫车解锁10项载具零件。

取得方法 除了地图上的固定收集以外，玩家还可以抢走敌人的载具然后送回自己的载具站来解锁新的零件，这也是最有效率的方法。本作基本每个星球上的敌人载具都不一样，靠近后按X键/□键抢过来即可。

多谢小费 15点

解锁条件 付莫西小费。

取得方法 解锁避难所后就可以去莫西的酒吧了，付小费的地方是吧台的一个玻璃瓶。消费付多了可以获得特殊武器作为奖励。



别玩“吊茶包” 15点

解锁条件 在决斗中获胜。

取得方法 和其他玩家联机时面对玩家按下X键/□键，在交易画面选择道具（赌注），然后就可以选择决斗了，这个成就/奖杯可以双账号分屏来解锁。

起死回生 15点

解锁条件 复活另一位玩家。

取得方法 同样可以双账号分屏来解锁。

以枪会友 15点

解锁条件 向好友寄送物品。

取得方法 进入系统菜单，选择“社群”，在社群界面选择“邮件”，按X键/□键就可以发出邮件。如果没有好友的话，可以自己建立一个新账号，自己送“自己”。

惊喜“爆炸” 15点

解锁条件 在老虎机中赢得一枚拔掉插销的手雷！

取得方法 老虎机位于莫西的酒吧内，找个最便宜的然后一直玩就行。

对付死物，易如反掌 20点

解锁条件 在任意难度的靶场中获得完美分数。

取得方法 找一把弹匣量大的连发武器，或者一把自带瞄准镜的半自动武器再来挑战这个成就/奖杯，靶场在避难所的武器店楼下，选择标准模式即可。靶子只能用子弹来打破，溅射和爆炸等范围伤害都对靶子无效。由于靶子的出现位置是随机的，还是有一点难度的。卡关的玩家可以找几个好友一起来打靶，不过值得注意的是，这种方法最后获得成就/奖杯的人只有房主一人。

愚人厄尔 20点

解锁条件 从疯狂厄尔处购买20件装饰品。

取得方法 同样有触发BUG的可能，PS4玩家可以先备份存档，然后一口气买20个装饰品。出现BUG的话就直接删除游戏，重新安装后再读取刚才备份的存档再来一次。这个BUG只能重装游戏来解决，新建角色也没用。

伊瑞德石板传说 20点

解锁条件 破解所有伊瑞德石板。

取得方法 详细可参考上文地图部分。找到全部30个后回去避难所的医疗站调查石碑，没解锁成就/奖杯的话就再调查几次直到解锁为止。

《屠宰场3》 20点/

解锁条件 完成所有屠杀循环赛

取得方法 挑战一共有三个，其中最后一个难度颇高。建议玩家去混乱模式3刷点装备或者组队后再挑战，实在打不过的玩家可以将难度调低，难度不影响本作所有成就/奖杯的获得。

任务	触发地点	备注
屠杀水池	秘锱城大都会	“屠杀水池”需要从“秘锱城大都会”出发才能到达
屠杀之井	康纳德的藏匿处	“屠杀之井”需要从“康纳德的藏匿处”出发才能到达
屠杀之星3000	屠杀之星3000	第一次触发在墓园之星

沙漠的一百个别名 30点/

解锁条件 探索潘多拉的所有地点。

沼泽怪谈 30点/

解锁条件 探索伊甸6号的所有地点。

城里人 30点/

解锁条件 探索普罗米西亚的所有地点。

异星考古，略知一二 30点/

解锁条件 探索墓园之星的所有地点取得方法。

冒险大师 50点/

解锁条件 探索所有地点。

取得方法 玩家只需要将地图的迷雾都开得差不多，绝大部分地点都能轻松找到。但游戏中会有数个相对容易错过的地点，详细可参考上文地图部分。部分地点则会出现BUG，具体表现为玩家进入区域后没有显示地名，此时玩家需要慢慢进入区域（不要冲刺），然后让系统读取出地名。

臻选佳肴 20点/

解锁条件 完成20项支线任务。

“兼职”达人 50点/

解锁条件 完成所有支线任务。

取得方法 详细可参考上文支线任务部分，顺便一提，在避难所玩家会随机触发狩猎特殊敌人的支线任务，这部分任务并不算在内。

百炼成钢 30点/

解锁条件 完成所有伊瑞德试炼场。

取得方法 其实是一个系列的支线任务，任务触发点如下。顺便一提，这些地方也算在“冒险大师”的全地点当中。

任务	触发地点
探索霸权试炼场	墓园之星
探索生存试炼场	恶魔之刃
探索纪律试炼场	秘锱城郊区
探索本能试炼场	洪泽盆地
探索狡猾试炼场	分裂之地
探索狂热试炼场	雅各布斯庄园

狩猎大赛 20点/

解锁条件 击败铁臂爵士的所有传奇猎物。

取得方法 详细可参考上文地图部分。

生命凋“零” 20点/

解锁条件 击败“零”发布的所有机会目标。

取得方法 详细可参考上文地图部分。

明桶高悬 20点/

解锁条件 利用炸药桶击杀一名敌人。

取得方法 玩家只要注意用炸药桶来进行最后一击，一般来说会在流程中顺便解锁。

有点疼 15点/

解锁条件 使用武器上的刺刀击杀一名敌人。

取得方法 部分武器上会有刺刀，装备后玩家的近战动作会发生变化。

老子跟你卯上了 15点/

解锁条件 使用一枚黏性手雷击杀多个敌人。

取得方法 粘性手雷是手雷的一种，具体种类可以在装备界面查看。

一身神装 15点/

解锁条件 所有栏位均装备紫色或更高稀有度的装备。

取得方法 敌人越强，玩家获得高稀有度装备的几率就越高，玩家可以在探索途中注意保留一些符合条件装备，收齐一套后直接装备上即可。值得一提的是，要想解锁所有栏位，玩家至少要完成主线任务“极度深寒”后才行。

感谢卡 15点/

解锁条件 得到所有武器制造商的忠诚礼包。

取得方法 全品牌如下：

Atlas
COV
Dahl
Hyperian
Jakobs
Maliwan
Tediore
Torgue
Vladof

然后每种品牌杀 100 个敌人即可，忠实礼包可重复领取。进入系统菜单，选择“社群”，在社群界面选择“邮件”即可领取。

欢迎加入猩红突袭者 10点/

解锁条件 完成任务“秘藏之子”。

别了，潘多拉! 10点/

解锁条件 完成任务“登机准备”。

马里旺，出局! 10点/

解锁条件 完成任务“恶意收购”。

我“须”要问你一个问题 10点/

解锁条件 完成任务“阿特拉斯，终局”。

从我的世界消失 10点/

解锁条件 完成任务“秘锱城之下”。

冷血动物 10点/

解锁条件 完成任务“鹰身女妖之巢”。

空城后嗣 10点/

解锁条件 完成任务“极度深寒”。

性感主播在线飙车 10点/

解锁条件 完成任务“血路狂飙”。

天启来到! 10点/

解锁条件 完成任务“大秘藏”。

金甲女战神 10点/

解锁条件 完成任务“星辰之影”。

永别了，疯女人! 50点/

解锁条件 完成任务“神惩”。

迷惑行为大赏 15点/

解锁条件 利用手雷或爆炸干掉自己。

金光闪闪 50点/

解锁条件 使用金钥匙。

取得方法 本作中获得金钥匙的方法暂时只有官方赠送，玩家需要现在主机端注册SHiFT账号（只需要邮箱即可），然后需要序列号即可获得金钥匙。其中一个可用的序列号为：ZFKJ3-TT3BB-JTBJT-T3JJT-JWX9H。

无限使用金钥匙的方法和复制道具类似：备份存档然后使用金钥匙开箱，开箱后退出后读取之前备份的存档，但不需要读取存档本体，而是读取“使用者档案”即可。这个方法仅限 PS4 版使用。

你也太牛了吧? 120点/

解锁条件 获得所有秘藏奖励。

取得方法 和主线流程类似，由于BUG的缘故，建议玩家单人完成。这个算是主线流程成就/奖杯的一部分，正常来说绝对不会错过。

和前作的玻利维亚相比，本作的奥罗拉岛面积更加广阔。育碧近几年的“填鸭子式”开发模式在本作中被完全展现了出来。光说游玩内容的量，本作可谓是系列之最，玩家可以更加自由地选择自己喜欢的战术，新增的生存系统和孤军奋战的设定更算是亮点之一。然而这种方式做出来的游戏素质如何，那大概就见仁见智了。

文 三日月　美编 Juxi

PS4 / XOne		
幽灵行动 断点		**Ubisoft**
Ghost Recon Breakpoint	动作冒险	中文版
2019 年 10 月 4 日	在线 1 ~ 8 人	无对应周边
价格为 468 港币		

本文对应游戏版本：1.03　对应语言：繁体中文



基本操作

Xbox One	PS4	作用
A键	×键	翻越掩体
X键	□键	更换弹夹/交互/复活
Y键	△键	切换武器/换成次要武器（连按两次）
B键	○键	蹲下/长按为匍匐
LB键	L1键	使用道具/投掷手雷
LT键	L2键	瞄准/减速载具
LS键	L3键	冲刺
RB键	R1键	开启道具栏
RT键	R2键	射击/加速（载具）
RS键	R3键	近战攻击/切换瞄准模式
LS+RS	L3+R3	发动兵种技术
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	使用无人机
方向键↓	方向键↓	开启/关闭界面
方向键←	方向键←	装备/拆卸抑制器
方向键→	方向键→	切换夜视/热能探测模式
VIEW键	触摸板	呼出系统菜单
MENU键	OPTIONS键	呼出角色菜单



1.HP
2. 体力值
3. 当前武器状态
4. 当前增益效果
5. 兵种技术
6. 当前目标
7. 小雷达 / 当前位置

幽灵行动手册

战前侦查

和前作相比，本作的侦查依旧是那几板斧，但无人机在本作被削弱了不少。除了侦查范围小，标记能力弱了不少以外，本作的敌人还很喜欢躲在室内这种无人机侦查不了的地方，加上敌人的据点普遍比前作大了不少，这就导致了前作的“先标记好敌人，然后轻松潜入”的套路在本作中很难直接套用。

此时玩家就需要将多种侦查方式结合使用，除了无人机和肉眼 / 望远镜以外，玩家还可以依靠道具和技能来进行侦查。神射手自带的“探测发射器”可以自动标记大范围的敌人，无论在室内还是室外场景都非常好用，并且也不像无人机那样有被敌人发现的风险。神射手以外的职业可以换成智慧手榴弹，但有效范围会小很多。



技能“第六感”虽然有效范围很小，但配合小雷达上的红点，可以一定程度上帮助玩家躲开敌人，另外在室内时也可以标注和玩家处于不同高低差的敌人。

警戒状态

本作敌人的 AI 相比前作变得更加“聪明”了一点，虽然也没智能到哪里，但还是比前作那些玻利维亚的毒贩好不少。敌人的警戒状态分为四种，分别是正常、察觉、搜索和交战。在进入交战状态一段时间后，敌人没有发现玩家的话会进入搜索状态，再过一段时间就会回复正常。

状态	小雷达表现	触发条件	备注
正常	无	正常情况，敌人完全没有发现玩家	无
察觉	黄色外圈	敌人听到不正常的声音（玩家的脚步声、枪声、载具声音、无人机爆炸等）	敌人会查看声音来源。
搜索	红色和黄色相间的外圈	发现尸体、听到枪声、遭受攻击	敌人不知道玩家位置，但会引发警报，甚至是呼叫支援。
交战	红色外圈	直接发现玩家	引发警报、呼叫支援并开始攻击玩家。

敌人中有一种会呼叫支援的特殊兵种，一个基地一般有一个（极少数会有两个），或者直接没有。这种兵种的符号是一个“信号状”的图案。他们会在敌人进入搜索状态时呼叫支援，提前解决的话就可以杜绝敌人的支援。本作的区域较大，基地里和基地外的敌人基本上是断开联系的，理论上只要玩家解决掉这种敌人，剩下的敌人就可以随便打而且毫无后顾之忧。另外本作的敌人支援是有限的，因此只要玩家够狠，潜入什么的其实没什么必要。

顺便一提，本作并不是育碧老一套的“清据点”模式，潜入和硬干的奖励是一样的，玩家可以按照自己的喜好和心情来处理敌人。

另外本作关于声音的判定比前作要严格了不少，抑制器（消声器）不再是万能静音神器。根据武器口径的不同，消声的范围会有所不同。开枪后处于当前开枪位置范围内的敌人会直接察觉到枪声，除了不能安装抑制器的武器外，声音从小到大排列分别是手枪、冲锋枪、突击步枪、射手步枪和狙击枪。



敌方无人机

和人类相比，本作最麻烦的敌人实际上是无人机。无人机可以分成两大类：天上飞的和地上跑的，其中又细分成有攻击能力的和没有攻击能力的。天上飞的无人机侦查能力非常强，没有配置武器的无人机会在发现玩家后发出警报并跟着玩家飞，配置武器的就会直接开火攻击。由于无人机被击毁后会爆炸并发出声响，笔者的建议是直接无视，或者等其飞远并在很高的高度时利用狙击枪一发秒掉。地上跑的无人机基本是梦魇，梦魇相当于一台小型对人战车，由于有装甲保护的缘故，“暗杀”是不可能的，笔者的建议依旧是无视。

无人机虽然麻烦，但依旧有弱点，弱点会发出亮光（红或者蓝）另外还可以用电磁脉冲手雷停止其行动。飞行无人机的弱点会直接暴露在外面，但梦魇会将部分弱点藏在装甲后，玩家需要先用攻击打掉外层装甲。另外梦魇在炮塔附近会有一个不显眼的红点，直接攻击除了能够造成伤害，还能使梦魇直接进入硬直状态。

巨兽其实就是梦魇的强化版，它们只会在主线任务、部分支线任务和特定区域出现，威胁度最高的攻击方式为导弹扫射和迫击炮，前者会在 HP 低下时使出，后者则会在巨兽丢失玩家或者玩家试图远离时发动，这两招的波及范围会直接显示，玩家需要提前躲避。除此以外便是普通的机枪扫射，可以利用地形来躲避。

另外还有一种特殊无人机，它们会随机出现在玩家的上空，一旦出现在玩家视野内，屏幕就会出现提示来提醒玩家。这种无人机的视野能力非常惊人，除了直接找个有屋顶的室内躲着以外，还可以通过隐藏自己（趴下后按 X 键 / □键）来躲开视野。当然了，只要玩家胆子够大，你还可以用武器把它打下来。被这种无人机发现后，玩家的雷达会被干扰，所处的位置会出现一个信号弹，之后敌人会立即往这个地点靠拢，玩家最好立即撤离。

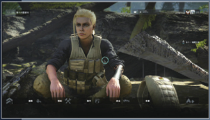




营地和快速移动

营地相当于玩家的基地，在营地里玩家可以调整自己的装备、添加增益效果、购买 / 制作装备 / 道具、呼叫载具和快速度过时间。与此同时营地也是玩家的传送点，本作的地图非常大，快速移动显得非常重要。

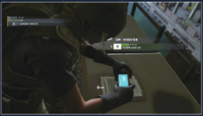
要想快速扩大自己的探索范围，最好的方法就是利用营地作为“踏脚石”一步步延伸自己的移动范围。和育碧以往的游戏不同，营地作为快速移动点并不需要玩家亲身过去“点燃营火”，只要玩家靠近（从空中也可），或者用无人机在很远的距离标记（开启无人机后将准星停留在“？”后一段时间）就算是直接开启营地。之后玩家只要按照“开营地→快速移动到新开的营地→开无人机找下一个营地”的顺序即可快速开图。开启营地的另一个办法是通过获得情报来随机获得，总的来说，随着玩家游戏进程推进，营地解锁的数量会慢慢增多。



获得情报

情报系统算是从前作保留下来的核心系统之一，大到推进主线流程，小到解锁收集位置都要靠这个。获得情报的途径有很多，但方法是一样的。玩家会在游戏中遇到有“i”图案的 NPC/ 敌人 / 电脑 / 文件等等，靠近长按 X 键 / □键即可解锁情报。友方 NPC 需要在除了战斗以外的状态下才能对话，其余虽然没有限制，但受到攻击后动作会直接结束。惟一例外的是挟持敌人后的审讯，靠近敌人后 X 键 / □键可以挟持敌人，这是危险度最高的情报获得方式。顺便一提，本作的敌人非常“无情”，被挟持的友军在他们面前犹如空气一般，玩家别指望人质能够保护自己。

除了任务相关的情报，玩家会获得哪个情报完全是随机的，而且每个情报来源只会提供一个情报。另外情报一旦解锁就不会再次出现，因此玩家不需要担心情报会重复获得。值得注意的是，情报只是起到提示作用，无论是任务目标还是收集，他们的出现都和情报无关，因此理论上只要玩家肯去探索，实际上不需要任何情报也能达成全收集，当然了，这个过程会非常漫长且艰辛。



求生指南

疲劳和受伤

疲劳和受伤是本作新加入的系统。随着玩家移动或者使用需要消耗体力的行动，诸如下坡或者冲刺时，体力和体力上限会不断下降。回复体力和体力上限的方法除了扎营然后度过一段时间或者在备战界面选择任意选项以外(单纯的扎营没有任何回复效果)，玩家还可以通过食用道具来回复，最常见且最容易补充的便是玩家的水壶，在学会相应技能后玩家甚至把海水灌进自己的水壶，非常的“科学”。

对比疲劳，受伤更加致命。本作的受伤是一个几率事件，玩家在短时间内受到的伤害越高，受伤的概率就越高。装备提高受伤抗性的装备、使用相应道具或者装备相应的专精技能可以一定程度提高受伤抗性，但无论抗性有多高，只要玩家持续受到伤害，受伤会迟早的事情。

受伤分为几个阶段，每受伤一次，玩家的 HP 上限都会减一，角色能力也会受到影响。受伤部位会固定从腿部（影响移动力）再到手部（只能使用副武器）。除了突击者以外，其余兵种只会受伤两次，也就是 HP 上限最少也会有一格，此时便是重伤状态。装备专精技能“无情斗士”可以避免进入重伤状态。

轻伤状态下，玩家可以使用针剂（速度较快）或者绷带（速度较慢）来进行疗伤。然而进入重伤状态后，玩家就只能依靠绷带来疗伤，而且速度极慢。顺便一提，玩家在本作中依旧是“呼吸回血”，但进入战斗状态后玩家的自动回复速度会降低，危急时刻还是建议直接使用针剂比较保险。



角色等级和技能

角色等级想必玩家们也非常熟悉了，本作最高等级为 30，提升等级的作用除了提供技能点以及让玩家可以装备上某些武器 / 防具以外毫无作用，并不会提升玩家的最大 HP 或者最大耐力，因此玩家也无需太过刻意去刷经验值什么的，意义不大。另外按照育碧游戏的优良传统，光靠提升等级提供的技能点并不足以解锁所有技能，不够的技能点需要依靠在地图收集以及完成支线任务来获得。

技能树和前作相比复杂了不少，虽然新增了“兵种”这个系统，但技能本身和兵种没有太大联系。根据侧重点的不同，技能分成了数个分支，除了增加专精栏位和开放武器升级被独立了出来以外，其余技能每四个组成一个类别，解锁两个技能才可以解锁下一个类别。值得注意的是，本作中的很多道具，例如电磁脉冲弹、火箭炮等消耗道具都需要解锁技能后才能使用，玩家在平时探索时也会捡到未解锁的消耗道具，但用完无法补充，要想从商店购买或者自己制作只能先解锁相关技能。



技能分两种，专精技能和被动技能，后者很好理解，前者只有装备上才会有效果，最初只能装备一个，在解锁全部专精栏位即可装备三个。和下文将要提到的兵种相比，专精技能才是最能直观体现玩家风格的存在。和装备栏类似，玩家可以随时暂停进菜单切换自己的专精技能，所以我们可以根据战况来随时切换专精技能。

兵种

“兵种”是本作新增的系统，和技能一样需要花费技能点来解锁，共分为战地医护兵、突击者、黑豹和神射手四种。每个兵种都有自己独特的兵种物品和优势，前者是一个特殊道具，后者则是独特的被动技能。每个职业还有自己的阶级奖励，奖励从提升能力（只有装备该兵种时才会生效）、武器设计图到没什么实际意义的图标应有尽有。由于成就 / 奖杯“绝对精通”要求玩家的某个兵种达到 10 级，所以还是需要有针对性地挑一个来练一练，难度较低的有战地医护兵和神射手。另外游玩多人模式“魅影战争”同样能提高等级，但挑战内容和单机模式中会被区分开来。

兵种	特征	备注
战地医护兵	辅助型角色，能够自我复活，搬人速度更快。	虽然能够自我复活，但战斗力相对较差，不推荐独狼新手玩家使用。
突击者	强化生存能力，强化突击步枪和霰弹枪性能。	是惟一一个HP有四格的角色，非常耐打，很好上手的一个职业。
黑豹	潜行流兵种，强化以潜行和移动速度为主。	兵种技术可以在危急时刻当成救命稻草使用，但被敌人发现后反制的手段不多。
神射手	远程攻击系角色，强化以长距离武器为主。	兵种技术“破甲”在对付无人机时非常强力，远程狙击本身非常安全，非常适合独狼玩家使用的兵种。

四个兵种中最适合独狼玩家使用的便是神射手，因为本作的故事设定缘故，在不联机的情况下，玩家全部时候都是在孤军奋战。加上无人机被削弱，场景变大和敌人无人机等原因，以往的潜行套路不太管用。利用狙击枪远程将敌人逐个解决是个不错的战术，只要提前解决掉能够呼叫增援的敌人，然后注意在狙击尽量挑落单的敌人，那么即便被敌人觉察到了，他们也不能立即发现玩家的位置，而即便最后被发现了，他们前往玩家所在地也需要一点时间，玩家可以趁机换个位置继续狙击。

装备装等

本作新加入了装等的概念，和一般的 RPG 游戏类似，在敌人 / 区域等级超过自己的时候（显示为红色），敌人的攻击力会显著提高，但与此同时由于本作终究不是什么角色扮演游戏，因此也远远没到不能打的程度，敌人的 AI 也不会提高。在队伍配合熟练和战术得当的情况下，玩家甚至可以越级击败巨兽这种强敌。

装等的最大作用就是解锁更高等级的装备，举个例子，玩家当前的装等为 10，那么无论玩家的运气有多好，掉落的装备都只会在 10 左右浮动，只有不断将自己的装备更换成更高等级的装备，掉落的装备质量才能提升。

装备根据质量从低到高分成了：标准（无色）、改良（绿色）、进阶（蓝色）、高阶（紫色）、菁英（黄色）和独特（金星）。质量的高低影响了武器的进阶性能，除了标准没有任何词条以外，绿色会有一个，改良、进阶、高阶和菁英各两个（质量越高，词条越强），独特的能力是独一无二的，往往有其他装备没有的全新词条。

但就如前文所说的那样，本作终究不是一款 RPG 游戏，“人被子弹打中头，就会死”。因此在杀敌效率这方面，终究还是取决于枪的型号和玩家的使用习惯，即便是黄色的防弹背心也不会让玩家刀枪不入。因此大部分时候玩家都不需要关心装备的质量，优先装备等级高的装备以尽快提升装等即可。



武器本身可以升级，升级可以实打实地提升枪的性能。武器可以提升三个等级（MK1、MK2、MK3），每个等级对应八个升级，全部升完就会到下一个等级。升级武器需要消耗素材，最简单的素材获得方式就是拆武器，提升最高等级的素材还需要玩家拆除菁英的武器才能获得。升级并不是针对某一武器，而是对应同型号的所有武器。例如玩家将 416 升到了 MK3，那么玩家之后获得的所有 416（掉落、制作、购买等所有途径）都会变成 MK3。

和还算讲究的武器相比，防具就简单粗暴多了。由于防御力什么的基本和防具无关（除非防具自带提升抗性的属性），在装等差距超过 5 的情况下，笔者建议只要无脑挑等级高的防具穿就好。

魅影战争

基本规则

魅影战争为本作的多人对战部分，该模式下会继承玩家解锁的技能和当前装备。但出于平衡性考虑，对战中玩家装备的等级会失效，但装备词条还在。部分性能比较强力的技能也不能在多人对战中使用（例如能自动标点的“第六感”和战地医护兵的原地复活），而一些在单人模式中需要解锁才能使用的基本能力（例如夜视模式），在多人模式中则是默认解锁。最后，在多人模式中自动回血会被取消，玩家只能使用道具来进行回复。

虽然有系统平衡的设定，但高等级玩家和低等级玩家相比还是有一些优势的，其具体表现在更多的解锁技能的词条更多的高阶装备。不过这种差距很容易就能用团队配合和技术来弥补，玩家在对战中基本很难察觉到实际差异。

参加魅影战争可以获得经验值和装备作为奖励，奖励丰厚程度和玩家表现以及胜负有关，其中不乏一些独特奖励内容，但都是一些装饰品。

心得介绍

本作暂时只有两个多人模式：歼灭和破坏，且都是4对4，三局两胜制。对战节奏感觉和自家的《彩虹六号 围攻行动》有点类似，都是“一局5分钟，4分钟找人，1分钟杀人”。无论是哪个模式，如何更快地确定敌人行踪都非常重要，和野人组队的玩家可以带上耳麦听声辨位，配合队友走位来互相照应，切勿分开行动。如果能排到懂配合和指挥的队友的话，游戏体验会有很大的改善。话虽如此，现版本的大部分地图都是草地和山坡，导致对战基本就围绕着草地展开，“伏地魔”变成了对战主流，吃亏的往往是先出击的玩家。

隐藏自己行踪的办法除了找个好地方躲起来以外，玩家还要尽量避免乱开枪。由于会降低伤害，而且除了手枪和冲锋枪，其余武器即便装上抑制器开枪也会暴露行踪，因此在多人对战模式中给自己的主要武器装抑制器是一件非常吃亏的事情。当然玩家也可以反过来应用这点，故意暴露自己的行踪来影响敌人的行动路线。另外玩家被敌人发现并标记的话，系统会提示玩家，另外玩家的行踪会被所有敌人得知。

不过即便被击倒，玩家也不需要太慌。和其他同类对战游戏不同的是，除非全灭或者倒下后超过复活时限，要不然玩家不会真正地“死亡”，玩家倒下后敌人也不能进行“补枪”。复活的次数是无限的，无论死亡多少次，只要能救回来，玩家就能无限次重返战场，也正因为如此，有不少玩家会在击杀敌人后，留在原地埋伏前来复活的其他敌人。如果玩家是倒下的一方，则可以通过语音和标记来提示其他队友。

两大模式中比较值得一提的是歼灭，破坏的规则相对更简单一些，和其他同类游戏相比区别不大，相比之下歼灭的区别更大一些。歼灭模式中玩家的目标是全灭对手，和破坏不同的是，战斗开始一段时间后场景会出现一个监视系统，这个系统一般会放在很显眼的空旷位置，骇入需要很长的时间，但一旦骇入成功，所有敌人的位置都会立即标记在所有队友的小雷达上。另外和现在流行的“大逃杀”模式类似，地图会随着时间推移慢慢“缩圈”，圈外的玩家会受到伤害。最后，和破坏模式不同，歼灭模式没有所谓的时限，只有其中一队全灭才算是分出胜负。

主线流程要点

绿石行动

包含任务

直升机坠毁、无路可逃

◆流程要点

1. 开场动画结束后立即治疗自己的伤势，回复正常移动后就可以前进了。由于此时玩家只有一把小手枪，因此还是躲开敌人比较好。按照任务指示前进的路上会发现几个储物箱，里面可以获得一些基本武器和防具。

2. 目睹沃克处决掉队友后就可以逃跑了，对自己枪法有信心的玩家可以在这里将敌人全部干掉。本作对于等级差的惩罚并不算大，即便差距再大，玩家攻击敌人的攻击力姑且还是正常的，但被敌人打几枪就会倒下，因此笔者还是建议各位玩家立即逃跑。

3. 前往载具的途中会遇到巡逻的敌人，他们会呈扇形分开移动，绕开他们即可。获得载具后就可以往大本营处前进了，虽然此时玩家已经可以自由探索，但到达大本营“理想乡”时游戏才算是正式开始。

杰斯·斯凯尔

包含任务

回归基本手段、奔波的斯凯尔、敌人的敌人

◆流程要点

1. 来到港口触发剧情后会依次出现两批敌人，每批两组敌人，各自从左右两个路口乘着载具过来。动作快的玩家可以用手雷快速结束战斗，或者留在原处的掩体后慢慢解决掉敌人。再次回到理想乡后会解锁新的阵营任务。

2. 长山谷宅院推荐从敌人较少的西边山坡靠近，在没有进入战斗状态的情况下和NPC对话就可以获得推进剧情所需的情报。这里的敌人密度并不高，潜行对于玩家来说应该不是什么难题。



3. 从秘密入口进入别墅后就需要小心一点了，除了一层有一个杂兵在巡逻以外，其余敌人都集中在二层和三层，而玩家所需的情报在二层。从楼梯接近二层时需要左侧阳台的士兵，用消声武器可以很轻松地解决掉这些敌人。敌人中比较棘手的是重装兵，打掉头盔再爆头就可以将其轻松解决掉。没耐心的玩家可以选择直接开战，敌人中没有能够呼叫支援的兵种，开战也没什么大不了的。获得情报后还需要进入界面查看一下才算是任务完成。

4. 芬博格测试区的潜入难度就比别墅要难很多，除了一般的敌人以外，敌人中还有“梦魇”这种无人战车。“梦魇”的弱点在于其炮塔上的红灯，但其实最简单的方法是用火箭炮轰破其外层装甲，然后直接用枪打。由于其会乱动，最好配合电磁脉冲手雷攻击。



5. 随意调查一台电脑（例如场景中最高的塔上）后玩家需要找出梦魇然后干掉。建议将其他人类敌人都解决后再出手。单人游戏的话这部分流程的难度不低，如果不能潜行把其他人类敌人解决掉的话很容易就会被多个梦魇围攻致死。比较省事的孤狼打法为用狙击枪将人类敌人解决掉，解决得差不多了再进去解决目标梦魇。

6. 在“敌人的敌人”中，地下实验室位于东北面的直升机坪下，进入后会遇到零散的敌人。由于这里开战不会影响到外面，笔者建议直接杀进去。在场景的最深处触发剧情，出来后会看到一个孤零零的敌人和一台直升机，抢走直升机后就可以返回理想乡了。漫长的对话后会触发三个主线任务：天真的天才、赫佐格的掌控之下和布莱克的规则。

赛拉·马德拉 »

包含任务

天真的天才、无影无踪、无辜之灾、彻冷的心

◆流程要点

1. 将目标家里的收集品搜刮完之后就可以调查二楼的电脑了，目标的家很好认，满屋子塞满收集品的那间就是。来到奥罗亚议会后，分别询问平民和士兵（接近后按X键/□键）后能得知拘留所的位置。

2. 拘留所的潜入难度非常高，比较推荐的潜入路线为直升机停机坪，那里只有两个士兵在防守。然后潜入一楼拘留所并调查电脑后，来到最顶层救出大五郎，最后原路返回搭直升机撤离即可。潜入的话推荐使用神射手，使用自带的探测发射器来侦察室内敌人的位置。

3. 当然，还有一个更刺激且简单粗暴的方法，那就是通过跳伞来到拘留所的顶层。成功降落后立即进入室内以躲开迫击炮的攻击，之后守在顶层守株待兔慢慢将敌人全灭。这个办法虽然无脑但实际上非常安全，救出大五郎后由于没有敌人，大摇大摆地走出去即可，不过还是要小心那几个固定的无人机炮台。

4. 一号管制区的敌人很少，采用潜行的难度不高，小心空中飞行的无人机即可。在蓝色宝箱附近就能找到提供情报的平民，和她对话后就可以知道下一步该去哪里了。

5. 研发中心的潜入建议从西面的铁丝网进去，进入后消灭附近空中的无人机后就可以通过电箱爬上二层了。从这里趴着走就可以躲开上层敌人的视线，然后进入中央建筑顶层最深处的办公室和NPC对话，这里笔者选择将研发中心炸掉。



▲从这里可以爬上二层。

6. 除了办公室的一处以外，其余两处都可以通过玩家现在所处的中央栋过去。室内潜入依旧推荐使用神射手的探测发射器来开路，尽量避免走出正门，正门附近有两台梦魇在巡逻。在潜入的途中可以尽量干掉多一些敌人，这样做可以让一会儿的撤离变得更加顺利。

7. 触发剧情后宝拉会受伤，玩家扛着她撤退的时候只能使用手枪。在解决冲上三楼的敌人后，玩家需要扛着NPC绕开两台梦魇。梦魇会在剧情后强制进入警戒状态然后巡逻，提前标记好它们的位置然后坐直升机离开。再次回去梦想乡和斯凯尔对话后会触发主线任务“鹟”。

8. 在任务“彻冷的心”中，奥罗亚医院的防守非常松散，从停车场进入的话，很快就能在医院门口找到该区域惟一的无线电操作者，解决后其余敌人基本就任玩家宰割了。调查线索后会发现NPC已经被转移到永恒中心。

9. 从永恒中心的南边靠近，解决两个敌人后，从中心后方侧面的后门就可以溜进去。进入中心后会迎面走来两个敌人，两个敌人的位置是分开的，迅速分开击破可以避免被发现。走进地下室后还会遇到一个敌人。

10. 在任务“无辜之灾”中，随便搜索一个线索（推荐离玩家当前位置最近的哨站）即可。之后来到北极星宅院，从北面的山坡靠近就可以绕开下层的大部分敌人。解决上层的几个敌人后就可以去调查电脑了，一切搞定后回去找大五郎对峙。

11. 偷卡车的难度很低，卡车只有一辆且没有任何护卫。回程的时候需要注意如果被敌人的载具顶上了，请立即停车然后解决掉追兵后再前进，要不然卡车很容易会被敌人摧毁。

12. 在“最后一件事”中，玩家需要炸掉的目标是一个红色货柜，利用自动锁定再发射导弹可以保证一发直接摧毁。地面上的敌人基本不能对玩家造成威胁，但敌人的直升机需要优先击破。最后玩家还需要炸掉两个服务器，当然玩家虽然可以依旧用直升机，但由于敌人数量太多，而且服务器不能直接锁定，因此用火力强大的直升机反而不安全。笔者的建议是清理完敌人的直升机后找个安全的地方降落，然后步行过去将目标摧毁。NPC是无敌的，玩家无须担心她的安危，只需要在她倒下后把她救起就行。



卡尔·齐森 »

包含任务

赫佐格的掌控之下、替我带路、信心满溢的男人、山中围攻、大逃难

◆流程要点

1. 在任务“赫佐格的掌控之下”中，从东面的山坡即可来到基地的侧面，从这里可以同时接近办公室和服务器所在地，前者看准外面士兵巡逻的间隙进入，后者直接推门进去即可。破坏服务器的部分用消声武器就行，虽然爆炸会发出声响，但不会引起敌人注意。

2. 原路返回沿着楼梯来到上层，上来后靠这东面的围墙逆时针绕安保室一圈，途中会遇到几个落单的敌人，逐个解决后继续前进。来到安保室外面的入口还有一个杂兵，解决后就可以进去了。内部一个敌人也没有，顺利拿到情报后就可以离开这里了。最后营救NPC的部分非常简单，我们甚至连基地都还不需要进去，去森林外就能找到他。

3. 在任务“替我带路”中，从沙滩靠近目标可以避开敌人，广场中间有三个敌人，站位很近，用连发的消声武器可以在其引起警报前解决他们。穿过马路的时候小心工厂上方的狙击手，建议提前解决掉。

4. 从主任家的北面（靠近直升机位置的一侧）接近可以无视敌人直接进入其家中。自然灾害控制中心的潜入非常简单，直接从北面的悬崖过去就可以无视前院的所有敌人，在中心入口前还有两个敌人。目标所在的放映厅还有三个敌人，其中一个敌人会先走出去，然后目标会和两个士兵一起走出去，此时便是玩家最好的下手时机，和NPC对话后就算是完成任务了，同时还会解锁主线任务“山中围攻”。

5. 在任务“信心满溢的男人”中，玩家可以直接从东南面的三个兵营入手，这里又一个固定的线索和两个可提供线索的士兵，搞定全部三个后就差不多可以获得足够的



▶图中的外墙入口便是进入兵营的最佳入口。

情报去找肯特中士了。还是不够的话兵营外还有一个，另外基地的西北角建筑里还有多个线索可供收集。笔者建议从东南面靠近的同时将山坡上的迫击炮关掉，这样即便被敌人发现也没有什么后顾之忧。

6. 阻止车队的方法有很多，建议使用地雷将前头的护卫车辆干掉，最后一辆卡车需要手下留情，毕竟玩家还需要审讯上面的NPC。车队的路线是固定的，玩家可以通过线索来查看。

7. 在任务“山中围攻”中，玩家需要先从西南的高塔出发，先破坏电缆再上传资料。值得注意的是，这里的敌人中并没有能够呼叫援军的单位，也没有讨厌的无人机，因此嫌麻烦的玩家可以直接站到基地旁的山坡上，然后用消声狙击枪将敌人全部干掉。全部敌人都清空后就可以继续任务了。在天台骇入后会出现敌人援军，敌人分三批出现，他们会傻乎乎地从一条路上天台，然后优先攻击信号塔，玩家可以等他们聚在一起开枪打信号塔的时候突然杀出打他们一个措手不及。另外还会出现一台直升机，枪法好的玩家可以尝试直接将驾驶员干掉，要不然就提前准备好火箭筒吧。



8. 在任务“大逃难”中，笔者推荐白天出发，从东南没有敌人防守的入口进去，进入基地前先把两边瞭望塔上的敌人解决掉。翻进去后应该只会遇到一个巡逻的敌人，解决掉贴着墙往右走把电力给关了。白天执行任务的话即便把电力中断敌人也不会发现，这样做的话入口处的炮塔就会失效，之后玩家就可以大摇大摆地走进去了。走进去还有三个敌人，一个在上层，一个在第一层，还有一个还沿着楼梯不断上下移动。全部解决掉后在顶层开启电脑，然后回地下室就可以救出人质了，最后原路返回，用东南入口附近的载具将NPC送走即可。值得一提的是，其实地下室还有两个敌人，但他们会在玩家救出人质后被NPC反杀。

9. 最后的大逃亡部分难度很低，由于本作取消了机枪过热的设定，玩家只要按着扳机狂射就完事了。到达目的地后玩家还需要解决桥上的敌人，战斗开始前先换上火力猛的武器诸如轻机枪或者突击步枪。桥上的敌人数量减少到一定程度后南边会依次飞来两台直升机，一台装甲较薄可以用轻机枪直接打掉，后者是一个小BOSS，玩家如果其导弹攻击直击的话会被直接一击必杀，解决方法是利用轻机枪对着驾驶舱部分（中间靠前的位置）开枪，打中十来发后就可以直接干掉BOSS。任务完成的同时会触发主线任务“玫瑰花苞”。

克莉丝汀娜·克伦威尔»

包含任务

布莱克的规则、停电、守护天使、报复性手段、交出你的人工智慧

◆流程要点

1. 基金园的潜入只要选对路线了就非常简单，园区最大的建筑是位于东面最大的毕达哥拉斯厅，直接空降（拉开距离后在跳，以保证直升机不会坠毁在园区内）到屋顶，然后从东面屋顶旁滑下去就可以找到能提供线索的NPC。和她对话后就可以直接来到厅的三层触发剧情。毕达哥拉斯厅内部的敌人不多，提前用无人机或者探测发射器表好位置就行。

2. 寻找三个线索的部分直接从直升机坪的方向游泳过去就好，后门进去的话敌人很少。调查完三个线索后发现还缺个密码，需要审讯指挥官才能知道。笔者推荐这里提前标记出能够呼叫援军的单位，直接消灭然后呆在建筑里将送上门的敌人逐个干掉，看准指挥官落单就直接抓走。这样做非常省事而且也不危险，消灭完第一批敌人后敌人会进入警戒状态，此时敌人并不知道玩家位置，玩家原路返回和NPC对话就可以完成任务了。



3. “停电”的三个目标顺序可以任意选择，下文将从西到东的顺序依次攻略。

4. 最西面的目标建议从北边的山坡滑下去（正好附近也有一个营地），这样做的好处是所有敌人都会背对着玩家。滑下去将屋顶的两个敌人都解决掉，关掉炮塔，玩家所需的指挥官就在玩家的下方，建筑二层外的阳台上。如果手头上有探测发射器的话，这时候可以用一个，角度射得好的话可以将基地内的全部敌人都标记出来。

5. 游泳进洞穴后在左侧能找到上岸的地方，这里便是我们开始潜入的入口。接下来的流程没什么好说的，基地的入口只有一个而且和外部敌人没有联系。因此最简单的打法便是拿一把消声狙击枪，上岸找个好地方趴下，打开热能探测仪，然后开打。最深处的几个敌人不会像其他敌人那样傻呼呼地跟出来，最后玩家还需要亲自去消灭这些残兵。任务完成后直接传送回营地就好。



6. 第二个目标的西面有一条小路可以直接绕过基地来到目的地，目标房间外还有一个巡逻的敌人，趁其走远后直接走进去就可以完成任务。

7. 最后一个目标从北面也就是最高的信号塔出发，建议步行过去，跳伞的话要选好落点要不然很容易被敌人发现。解决信号塔上的两个敌兵后，沿着山坡滑下去便是任务地点。将任务建筑物上的敌人按照从上到下的顺序解决掉后就可以去完成目标了。

还有另一个更简单粗暴的方式是直接跳到目标所在的屋顶，解决掉惟一的敌人后立即开始骇入。因为骇入的途中玩家会任人宰割，因此这个方法的风险很高，建议在低难度或者换成HP更高的突击者来完成。

8. 三个目标都完成后就可以回去基金园了，NPC 的位置换到了离营地更近的阿基米德厅，敌人配置也会有微妙的变化。将 NPC 附近的敌人都解决掉后就可以触发下一个主线任务了。触发前建议换上突击者，并准备好突击步枪或者轻机枪这种弹容量较大的武器。

9. 任务“守护天使”难度很低，敌人只会从一个方向过来，守株待兔就好。直升机出现后用轻机枪扫射可以快速解决。战斗结束后就可以用一旁的直升机将 NPC 送到目的地了。

10. 无人机哨站的潜入建议从东面高处的信号塔开始，解决两个敌人后就可以用无人机扫描区域了。由于任务需要玩家将敌人全灭，因此笔者建议还是居高临下直接开战，注意先将落单的敌人解决掉，这样做的话即便尸体被发现其余地人也不会知道玩家的当前位置。

11. 在任务“报复性手段”中，玩家不需要找敌人提供情报，直接从湖的南面游过去，无视岸上的敌人，等无人机飞远后就上岸，最后调查尸体和房门触发剧情后就可以离开这里了。

12. 在任务“交出你的人工智慧”中，玩家只需要审问一个指挥官即可，基地的其余敌人可以无视，南面的停车场里就有一个。寂静山的基地是个地下基地，路只有一条，入口还有自动炮塔，想潜入的会很麻烦。但由于敌人只会从一个方向来，正面开战也不怎么难就是了。玩家只需要注意遇到头上带有“i”符号的敌人时不要直接开枪打头，而是打其他部位保他一命就好。

13. 第三个地点则是布莱克的所在地，他的位置位于南面基地最深处的建筑三层的办公室里，从悬崖边绕过敌人即可。布莱克办公室还有一个重装兵，解决掉杂兵后就可以抓住布莱克了。抓住布莱克的同时会引发警报，玩家可以提前将基地内的敌人都解决后再去找布莱克。



14. 虽然剧情语音给人一种玩家挟持人质，敌人投鼠忌器的感觉，然而这里的敌人实际上会无视人质直接开火，战斗开始后不久玩家就要背着受伤的人质跑了……这部分流程没什么好说的，一路杀过去，途中小心敌人的迫击炮即可。最后一路将人质带到指定地点后触发剧情，最后还需要回去工地交差，这个系列的任务就算是告一段落了。

15. 如果之前的三个主线任务都完成的话，此时会触发主线任务“银背”和“深入狼穴”。

鹟

包含任务

非礼勿听

◆ 流程要点

1. 大宅的北边全是敌人，但南边的防守却相当薄弱，玩家的目标在屋子靠近阳台的地方，附近看守的敌人只有一个，小心屋顶上的狙击手就好。接下来任务会提示玩家去三个地方找线索，前两个都非常简单，第三个“奥米伽二号组装厅”就有点难度了。

2. 从东面无人防守的围栏入口进去，注意躲开围绕着基地巡逻的梦魇即可。进入中央的工场后往右走，躲开一层的敌人后从右侧的楼梯来到二层，，然后继续往西走。顺利的话会在这里遇到能够提供情报的 NPC。NPC 的位置可能会发生变化，但都会在室内。如果玩家不慎引起敌人注意的话，立即往室内的二层走，这样的话就能躲开梦魇和迫击炮的攻击。人类敌人全灭后会进入警戒状态，玩家就可以正常触发和 NPC 的对话了。

3. 来到箭矢测试区，这部分流程没什么好说的。虽然系统会提示玩家去寻找线索，但实际上此时玩家只需要走进基地然后大开杀戒，BOSS 自然就会送上门来，其具体位置在中层西侧的指挥室，房间有一个很大的落地窗因此非常明显。BOSS 本身没什么过人的能力，



就是背着的无人机大一点而已。战斗结束后拿到 BOSS 尸体上的情报就算是任务完成了。

玫瑰花苞

包含任务

非礼勿言

◆ 流程要点

1. 第一段流程玩家需要搜索情报，目的地是远处最大的 SKELL TECHNOLOGY 大楼。建议从南边的正门触发，然后从西面，靠近发电机的建筑入口进去。一路上基本没多少人类敌人，解决完高处的狙击手后就基本高枕无忧。惟一需要注意的是高处巡逻的无人机，一定要等其走远后再靠近建筑。

2. 渔村部分由于要调查的点很多，笔者建议直接开战，敌人分配都是一般杂兵，没有需要玩家额外注意的棘手单位。

3. 由于机制设计出了问题，玫瑰花苞成了“三狼”里面最麻烦的一个。玫瑰花苞本身很好对付，她就直接站在指挥站的最顶层，狙击枪一枪就能解决。然而如果玩家真这样做了，就会直接任务失败……这其中的原因是击杀 BOSS 后，任务目标会变成从尸体上回收情报，但由于玩家当前位置离 BOSS 太远，因此任务会直接失败。

4. 说实话也没什么解决方法，只能近战了。潜入基地并不算困难，但玩家需要先将围绕着基地的狙击手全部都解决掉，除了四周的高塔和北面山坡的三个外，东面和西面的高处草丛还藏着一个，总共有九个（算上站在 BOSS 身旁的那位）。全灭狙击手后再从基地敌人较少的两侧靠近指挥站即可，基地里的敌人除了炮塔和人类敌人以外，BOSS 和梦魇都直接无视。而在没有狙击手的掩护下，敌人也很难对玩家造成什么威胁，对于现在的玩家来说，全身而退并不是什么难事。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

银背

包含任务

非礼勿视

◆流程要点

1. 抽水站也不是玩家第一次来了，潜入路线和上次一样，从西面的直升机坪过去，利用狙击枪将附近的敌人清理完后就可以进入建筑内找 NPC 对话了。

2. 黑虎哨站的部分有点看运气，难度取决于队长所处的位置。如果位置靠外的话玩家可以利用道具将其引开，或者等其落单后下手。位置过于深入的话就只能硬干了，从西侧的山坡上可以居高临下，先将两侧瞭望塔上的敌人解决掉，再找到通信兵然后将其击杀。没有了支援的后顾之忧后玩家就可以带在山坡上等敌人过来搜查，逐个击破的同时耐性等待队长落单，之后抓过来审问即可。玩家惟一需要注意小心的是原处的迫击炮和梦魇，前者在敌人没有确认玩家位置（进入战斗状态，小雷达变红）前不会开火，后者上坡效率很低，而且很少和人类一起行动。



▲守在这个山坡上等敌人自投罗网即可。

3. 黄鼠狼营地的入口有三个，除了入口和上方的通风口以外，笔者推荐的入侵路线为下水道。里面的战斗就没什么好说的了，从下水道进去后，玩家可以按照自己习惯选择潜入后者直接开打，后者会难度更低而且省事一些。BOSS 本身能力不怎么突出，和前两位一样，存在感并不算高。

科尔·D·沃克中校（上）

包含任务

深入狼穴

◆流程要点

1. 和其他系列任务不同，“科尔·D·沃克中校”系列的部分任务从游戏开始后就可以完成（如果玩家能够有无视等级差的技术的话），本文流程会以正常流程为准。

2. 在任务“深入狼穴”中，救逃兵的部分难度很低，直接开打就好。顺便一提，这里也是完成突击兵最高等级挑战中“在一次‘坚毅’生效期间杀死 6 个敌人”的最佳地点。

3. 鲨鱼基地的入口只有一个，虽然可以呼叫援军，但会过来的援军只有直升机一种，内部和外界完全是断绝联系的。因此笔者的建议也非常简单粗暴：从入口一路杀进去。话虽如此，玩家还是需要先解决入口处的两个炮塔和一个无人机，这点可以交给狙击枪来解决。入口外的敌人都解决后，停在入口附近等敌人上门，解决得差不多后就可以进去逐个房间清理敌人了。



技能方面建议带上第六感，这个技能可以标记玩家身边的敌人，虽然生效距离有限，但在这种室内场景已经非常够用。武器方面推荐使用突击步枪和冲锋枪，消声器可以考虑摘下，反正也不是什么潜入作战。除了室外的大部分敌人以外，剩余的敌人会固守在一个固定的区域。玩家只要结合大地图的红圈和第六感就可以避免被敌人围攻。

全灭敌人后就可以大摇大摆地搜刮了，破坏鱼雷后顺着往外走便是潜水艇的位置。玩家是阻止不了潜水艇发动的，是时候回去理想乡商讨下一步计划了。

墨利斯·福克斯

包含任务

友军伤害

◆流程要点

1. 斯凯尔科技总部的潜入建议从屋顶出发，敌人少而且能顺便把电闸给拉了，玩家只需要从山坡上往下滑就能到达屋顶。从屋顶来到下层，在目标所在地的对面房间，其下方的房间能找到安保卡。如果玩家有提前拷问敌人或者询问 NPC 的话，会依次得到上述的情报。



■从山坡往下滑即可来到屋顶。

2. 在办公室触发剧情后，顺着任务提示来到屋顶会遇到“黄脚鹬”和两个重装兵，他看到玩家后会直接往后跑，小心不要被重装兵暗算了。在击杀他的同时，玩家大概也会引发警报，搜刮完尸体后就赶紧坐着一旁的直升机撤退吧。

阿雅娜·普里 »

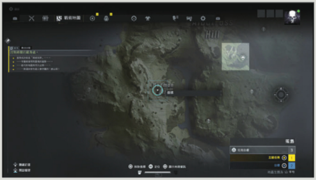
包含任务

无法回头

◆ 流程要点

1. 如果玩家之前将狼小队的四个成员（鹟、玫瑰花苞、银背、黄脚鹬）都干掉的话，这里会直接给出希尔的位置。不过其位置实际上也非常明显：大地图右下角的小岛上。

2. 根据线索就能够找到目的地，玩家可以尝试自己去破解一下，懒得想的玩家可以参考下图。目的地是一个山洞，路只有一条，说实话潜行已经毫无意义，还是直接杀进去吧。敌人都只会从一个方向过来，在杀到尽头的时候不要急着进洞穴深处。洞穴深处等待着玩家的除了希尔以外，还有一个炮台和狙击手，直接在最深处外面守株待兔就行。



▲希尔的藏身点。

科尔·D·沃克中校（下）»

包含任务

弟兄相残、擒王

◆ 流程要点

1. 如果玩家之前没有去完成“弟兄相残”的任何步骤的话，这里两个任务的目标会重合。推进“弟兄相残”的方式是审问敌人，除了剧情任务中的审问以外，每次审问敌人都会随机出现“弟兄相残”的线索，重复数次后便能推进剧情。

2. 小霍华德机场的潜入难度很低，拿着消声武器沿着基地北侧一路扫过去即可。值得注意的是这里会有一台“巨兽”巡逻，如果玩家之前没在野外挑战过巨兽的话，这将是玩家第一次遇到巨兽。巨兽可以理解为火力增强版的梦魇，是本作中最强的敌人之一。由于之后玩家和巨兽的战斗在所难免，建议玩家先做好准备。

沿着北侧潜行的时候注意消灭路上能看到的所有敌人，来到广播塔后爬上梯子从屋顶来到塔的西侧，把基地的电力给关掉，换上技能“骇入探测器”“滚雷”“枪手”（非必备），换上一把轻机枪，一切准备就绪后就可以开打了。

巨兽威胁度最高的攻击方式为导弹扫射和迫击炮，前者会在HP低下时使出，后者则会在巨兽丢失玩家或者玩家试图远离时发动，这两招的波及范围会直接显示，玩家需要提前躲避。除此以外便是普通的机枪扫射，可以利用地形来躲避。

对付的方法则和梦魇类似，先用电磁脉冲手雷停止其行动，然后集中火力攻击。其弱点是后面的蓝色核心，玩家需要打掉其装甲后才能攻击到。在地形有利的情况下，实际上巨兽会比梦魇要好对付一些，巨兽的行动能力很差，很多时候会站着不动被玩家打，玩家所需要做的事情便是耐心与其周旋，并且注意躲开导弹和迫击炮攻击。被战斗引来的敌方直升机直接用轻机枪快速摧毁即可。



3. 开门前做好准备，接下来便是游戏的最终战。开门后触发剧情，此时玩家的目标有两个：杀死沃克、上传病毒。笔者在游玩这部分的时候出现了BUG，沃克卡在了二层被锁上的房门后，遇到这种BUG的话直接读取检查点即可，虽然玩家会被出生在机场外，但实际上进度是保存在进入广播站前。



玩家要想击败沃克，首先要把其头上的四个绿色无人机给干掉。在战斗途中会不断刷出敌人，敌人是两个一组出现。玩家所需要做的事情就是：清理杂兵、攻击无人机、继续清理杂兵，如此循环直到摧毁所有无人机。无人机全灭后沃克会直接往玩家靠近，此时也是玩家最好的出手时机。战斗结束后上传病毒，最后还要回到理想乡触发剧情，在留下了“一切还远远还没结束”的悬念后，本作的主线就算是告一段落了，接下来玩家可以自由探索世界。



黑暗之心全位置

八个钟的位置如下，只要用枪瞄准一下就算是收集完成了：

■新雅格瑞：古代遗址的遗迹





■走私者海湾：洞穴





■走私者海湾：废弃地位置





■捕鲸者湾：废弃地位置





■恰诺斯：古代遗址的遗迹





■蛋岛：废弃地位置





■风岛：废弃地位置





■德瑞福德群岛：古代遗址的遗迹





全成就 / 奖杯攻略

综述

奖杯总数	铜 39、银 9、金 2、白金 1/51 个
成就总数	1000点/50个
完美难度	10/10（由于掠夺战未开放因此暂时无法完美，除此以外的成就/奖杯难度为4/10）
完美所需时间	50小时左右
在线成就/奖杯	全部
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	有
特殊需求	无

本作的全成就 / 难度很低，虽然地图看似密密麻麻都是点，收集数量也不少，但全成就 / 白金和这些基本都没什么关系。基本上玩家只要通关一次就能解锁 60% 左右的成就 / 奖杯，剩下的成就 / 奖杯都可以在通关后慢慢解锁。值得一提的是，和前作不同，本作需要玩家全程联网，不过游戏 90% 以上的成就 / 奖杯都可以孤狼解锁，倒也不会对玩家造成什么难题。另外由于截止至截稿日（10 月 28 日），本作的掠夺战模式依旧没有解锁的时间，因此本作暂时还不能全成就 / 白金，完美党们可以暂时无视这款游戏。

完美路线

1. 以最低难度通关游戏，途中可以顺路完成兵种阶级 10 的成就 / 奖杯。主线流程没有需要注意的地方，按部就班完成就好。注意收集路上能看到的收集（线索、武器蓝图、武器配件），情报获得优先度为“武器蓝图→武器配件→营地位置→其他”。

2. 进入多人合作模式，完成三个任务，和野人组队的话建议放弃潜入玩法，运气好的话会在完成三个任务的途中解锁“默契且致命”。

3. 游玩魅影战争模式，各用四个兵种各杀一人，然后赢一局。

4. 回到单机模式开始收集蓝图和武器配件。

5. 查漏补缺完成剩余的成就 / 奖杯。

6. 等待官方开启掠夺战模式。

驯服恶魔 -点/
解锁条件 取得除此以外的所有奖杯。

避风港 15点/
解锁条件 完成第1幕的结局。
获得方法 主线相关，不会错过。

第2幕结局 15点/
解锁条件 完成第2幕的结局。
获得方法 主线相关，不会错过。

第3幕结局 25点/
解锁条件 完成第3幕的结局。
获得方法 主线相关，不会错过。

绝境 90点/
解锁条件 完成第4幕的结局。
获得方法 主线相关，不会错过。

再会！ 15点/
解锁条件 完成“大逃难”。
获得方法 主线相关，不会错过。

狂嚎之狼 15点/
解锁条件 完成“非礼勿言、非礼勿听、非礼勿视”。
获得方法 对应的任务需要先完成“克莉丝汀娜·克伦威尔”“卡尔·齐森”和“赛拉·马德拉”的系列任务才会解锁。

你阻止不了我们，牧羊人！ 15点/
解锁条件 完成“友军伤害”。
获得方法 主线相关，不会错过。

改变伴随着阵痛 15点/
解锁条件 完成“无法回头”。
获得方法 主线相关，不会错过。

这就是你的世界2.0 25点/
解锁条件 击杀沃克。
获得方法 主线相关，不会错过。顺便一提，本作的所有流程杯解锁都会随机出现不跳成就/奖杯的BUG，不幸遇到BUG的玩家可以尝试和故事进度处于该故事阶段的玩家联机来解锁，但对于孤狼玩家来说这无疑难于登天，笔者建议还是直接开新档比较省事。

说出你的故事 15点/
解锁条件 在理想乡完成跟你过去有关的非强制对话。
获得方法 和理想乡中负责PVP的NPC对话，选择“军事背景”后不要跳过任何对话，之后会触发新对话，随意选一项即可解锁成就/奖杯。



绝对精通 90点/
解锁条件 用任何兵种达到阶级10。
获得方法 比较简单的有神射手和战地医护兵。值得注意的是，要求玩家“连续达成”（例如不上弹连续击杀×个敌人）的挑战，玩家在完成的过程中不能死亡或者快速移动，也就是不能进入读盘画面，要不然挑战会重置。

深入虎穴 15点/
解锁条件 进入掠夺战。
获得方法 掠夺战的解锁条件尚不明确。掠夺战的装等要求为150，玩家可提前准备一下。按照解锁条件说明，玩家应该不需要完成掠夺战即可解锁成就/奖杯。

出身富贵 15点/
解锁条件 全身都穿着高阶装备。
获得方法 “高阶装备”为紫色或者黄色，在游戏中后期就能轻松解锁。由于本作玩家能获得的装备品质上限由装等来决定，因此初期玩家不需要过于着急去解锁这个成就/奖杯。

战争之王 15点/
解锁条件 装备一件传奇武器。
获得方法 和“出身富贵”类似，游戏后期自然能解锁。

双面 15点/
解锁条件 解锁2个兵种。

荣耀四战魂 15点/
解锁条件 解锁4个兵种。

枪械之王 25点/
解锁条件 使用过所有武器类型杀掉敌人。
获得方法 武器类型有手枪、突击步枪、霰弹枪、轻机枪、冲锋枪、射手步枪和狙击枪。

这只属于我 25点/
解锁条件 升级一项武器至第3型。
获得方法 玩家需要先解锁武器升级的两个技能后才能将武器升到最高的MK3，解锁这两个技能需要6个技能点。由于最后一级需要菁英素材，所以实际上要到后期才能完成。另外升到MK3还不能解锁成就/奖杯，玩家还需要将所有升级选项点满才行。

多产枪匠 15点/
解锁条件 总共升级20款武器的型号。

这时代的英雄 15点/
解锁条件 达到等级30。
获得方法 流程杯之一，通关后等级还不够的玩家可以去完成支线任务或者阵营任务赚点经验值。

荒野富翁 15点/
解锁条件 花费100000斯凯尔点数。
获得方法 快速获得金钱的方法只有打开场景的宝箱和完成任务，另外卖掉多余的装备也能获得不少金钱。花钱倒是简单得多，专挑贵的买就好，建议优先购买直升机（代步用）和武器配件，剩下的金钱全买载具直到解锁成就/奖杯。

配件大师 15点/
解锁条件 找到30项配件，并在枪匠处装备其中一项。
获得方法 除了在场景中搜刮以外，玩家还能在理想乡的玛利亚处买到大量配件，30项配件可谓是非常轻松。

执行专精 25点

解锁条件 在技能选单中解锁10项专精。

获得方法 笔者只能说不愧是育碧出品的游戏，这个成就/奖杯的描述是错误的，应该为解锁“12”项专精能力，但也不排除这个是游戏BUG。不过BUG本身并不是什么大问题，本作的专精能力数量远大于10，只要坚持玩下去解锁成就/奖杯是迟早的事情。

无人机农民 15点

解锁条件 摧毁50架敌方无人机。

获得方法 只有被标成红色的无人机才算是“敌方无人机”，炮塔不算在内。

免费房地产 15点

解锁条件 发现50处不同的露营地。

药草专家 15点

解锁条件 捡拾20种不同的自然资源。

获得方法 来到新区域后就主动去捡一些，路过的时候角色会自动捡起来，算是个不知不觉会解锁的成就/奖杯。

踏遍世界之人 15点

解锁条件 发现20处不同的地区。

获得方法 如果玩家和笔者一样，移动基本靠快速旅行的话，支线任务基本不管的话，通关的时候很大概率会不跳成就/奖杯。解决的方法也很简单，开着直升机往还没探索的区域走就好。

智慧的不幸 15点

解锁条件 在世界中找到20条线索。

获得方法 在主线流程中玩家注意收集线索（小雷达会直接显示），那么在流程中段这个成就/奖杯就会自然解锁。数量还是不够的话可以去敌人营地搜刮（打开地图，将指针指向地点能看到该探索点存在的线索种类和数量）或者和理想乡的几个主要NPC聊天。

黑暗之心 15点

解锁条件 将全部8种的神秘钟琴都找到。

获得方法 详细可参考上文“黑暗之心全位置”部分。

巨匠 25点

解锁条件 找到 40 张设计图，再到玛丽亚那里买5种随选武器。

获得方法 如果玩家注意收集线索的话，大部分设计图的位置会直接显示在地图上。收集设计图的部分可以一切从简，找条最简单的路线进去开箱拿到设计图就完事了，在部分被巨兽镇守的区域，躲开敌人然后直接获取设计图可谓是最省事的做法。值得一提的有两点，第一是豪华版附送的设计图不算在内，第二是玩家要“先”找到40张设计图，再“买”随选武器才能解锁成就/奖杯。

戴维的挑战 20点

解锁条件 击杀一头巨兽。

获得方法 由于在主线玩家会固定遭遇一头巨兽，因此这算是剧情成就/奖杯。

成为猎物的猎人 25点

解锁条件 击杀50名影狼。

多功能杀手 25点

解锁条件 在“魅影战争”中以黑豹、突击者、战地医护兵和神射手身份各击杀一名敌人。

战争永不止息 15点

解锁条件 在一天之内完成 8 项阵营任务。

获得方法 阵营任务一天最多有10项，显示为绿色任务。任务大多都很短，即便手脚慢点用一个多小时也能全部完成。任务会在每天下午5点更新，注意剩余时间。

菁英游击战 15点

解锁条件 完成5项菁英阵营任务。

获得方法 菁英阵营任务的等级要求会比其他阵营任务要高一点，而且每天只会更新两个，玩家至少需要三天才能达成要求。

入门战 15点

解锁条件 在（标准）魅影战争中赢得 1 场对战。

小队目标 15点

解锁条件 在合作模式中完成 3 项任务。

获得方法 任务种类不限，主线任务、阵营任务和支线任务都可以。

默契且致命 15点

解锁条件 合作模式中，在其他玩家击杀一名敌人后随即击杀一名敌人。

获得方法 在不开黑，和野人组队的情况下，建议用“同步射击”（瞄准敌人后按A键/×键标记敌人）或者语音（虽然很难）来提醒队友，但这种队友可遇不可求，还是直接大开杀戒吧，只要运气好，解锁成就/奖杯的难度还是不高的。

真是个疯子 15点

解锁条件 以载具辗过 20 名敌人完成击杀。

获得方法 建议找野外的巡逻队来达成要求。

夜路走多了 15点

解锁条件 在不被察觉的情况下击杀 12 名敌人。

拟鳄龟 15点

解锁条件 从卧倒隐身的状态下，以近身搏斗击杀一名敌人。

获得方法 趴在地上按X键/□键即可卧倒隐身，玩家此时除了瞄准以外什么动作都不能发动。解锁成就/奖杯最简单的方法就是想办法把野外的巡逻队引来，然后在没有进入战斗状态的情况下原地卧倒隐藏。等敌人过来后虽然敌人靠近后会发现玩家，但此时发动近战依旧能够触发击杀动作，并解锁成就/奖杯。

简单几何 15点

解锁条件 用一发火箭弹击杀 2 名敌人。

获得方法 解锁相关技能后找个野外巡逻队下手就好，非常简单。

你这个怪物 15点

解锁条件 摧毁一架农民无人机。

获得方法 民用无人机可以在地图右下角的“新史特灵”区域内的农技中心找到，外型是一台拖拉机，直接打爆就可以了。



如蜜蜂螯杀 25点

解锁条件 在匿踪状态下中以近身搏斗击杀一名突破手、一名火箭弹射手和一名狙击手。

获得方法 突破手随处可见，但狙击手、火箭弹射手一般只会呆在屋顶（即便引发警报），嫌麻烦不想潜入的玩家可以故意引发警报，将其他敌人都解决后耐心等待警报消除，然后上屋顶近战暗杀。

残酷的停车手段 15点

解锁条件 用同步射击无人机来击杀一名运输队的司机。

获得方法 玩家需要先解锁技能“同步射击无人机”，然后找到护送武器的车队（地图显示为红色的手枪），找个载具拦在路上，标记，然后射击。值得注意的是，虽然说明表示要运输队司机，但实际上不一定要卡车司机，护卫装甲车司机也行，后者的标记难度也更低。

砰砰! 15点

解锁条件 在5秒内用手枪完成 3 次爆头。

获得方法 手枪爆头还是有点难度的，建议找个野外的巡逻队然后从后面靠近。对自己枪法没有信心的玩家建议选择后坐力小而且射击速度较快的手枪。

赏鸟 15点

解锁条件 用任意武器击杀一架直升机的驾驶员。

获得方法 引发警报后敌人会大几率派出直升机支援（山顶这种车辆很难到达的区域几率最大），然后用枪解决坐在右侧（以玩家面对方向为准）的驾驶员即可。主线流程里玩家会遇到一个驾驶武直的小BOSS，玩家可以用这个方法快速结束BOSS战。

专业射手 15点

解锁条件 在3秒内用爆头击杀2名超过200公尺远的敌人。

获得方法 选择神射手兵种，然后装备专精技能“弹道优势”，这样可以保证弹道不会下坠。这是一个需要点技术和运气的成就/奖杯，建议挑在基地外沿站着不动的敌人或者野外巡逻队来下手。

死从天降 15点

解锁条件 使用低空跳伞着陆后5秒内击杀一名敌人。

离我远一点! 15点

解锁条件 在黄蜂还在某物上头时射击它。

获得方法 成就/奖杯说明让人有点摸不着头脑，实际上玩家只要找到“无人机操纵员”，然后把他背部的无人机用狙击枪等威力大的武器一枪打爆即可。



GREEDFALL

文 三猫　美编 咕噜

PS4	XOne	
贪婪之秋		Focus Home Interactive
GreedFall	动作角色扮演	中文版
2019 年 9 月 10 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 398 港币		

※Steam版同步发售。

《贪婪之秋》是由 Spiders 小组制作的一款角色扮演游戏，玩家将在游戏中扮演一名外交官，来到一片历史悠久的大陆上与这里的原住民或殖民者们建立关系，维持或是扰乱各个势力间的平衡，同时还要寻找消除某种可怕疾病的方法。作为一款角色扮演类游戏，本作可以算是一部低配版的《龙腾世纪》或是《巫师 3》，玩家能在游戏中通过多种方式完成任务并达到不同的结局。尽管其中大部分内容都透露制作组“有想法却没钱做好”的贫穷气息，但整体而言还是是值得一玩，尤其推荐给于喜欢 17 世纪殖民题材或是维多利亚时代美术风格的玩家。本次栏目将会为玩家们简单介绍一下 Sipders 工作室，同时对本作的系统进行详细地解说、针对全任务的要点进行攻略，以及全成就 / 白金指南。

本文对应游戏版本 1.0.3

热衷于奇妙题材的工作室

游戏的开发商Spiders是一家来自法国的游戏工作室。他们于2008年创立，直到现在他们都在着力于角色扮演游戏的开发。用整体行业水平来评判Spiders的话，他们或许就只是一家没啥名气的三四线游戏开发组。特别之处在于他们所开发过的游戏里，所选择的题材却总是让人摸不着头脑：比如在火星上围绕着水资源进行着各种争夺的《火星 战争日志》、《机械巫师》；扮演哥布林与兽人行侠仗义的《妖兽与人类》等。这些游戏总是让人忍不住多看他们几眼，并发出“这些都到底是什么游戏”的疑问。而本作《贪婪之秋》则是选择在一个类似17世纪欧洲殖民时期，一场发生在架空大陆上的故事，相比以往题材已经算是正常不少。

纵然题材奇特，仍旧掩盖不了他们所做的游戏还有许多缺陷，玩法虽然借鉴各种著名角色扮演游戏，但玩起来时总会有种种不适感，其工作室成立之初所用的引擎也一直用到今天，画面的不足靠的是游戏那较为不错的美术来补救，各方个面有着想法但最终都没能很好实现，这或许就是大多数玩过Spiders游戏的玩家最大感受。

但不管如何，只要玩家能够对上该制作组那和题材一样诡异的电波，或是欣赏他们的美术，游戏中的那些缺陷也就显得不那么让人在意了。在游戏荒的时间里，拿出这么一款电波系作品暖暖机器也是非常不错的选择。那么接下来让我们开始《贪婪之秋》的攻略吧。



系统详解

操作列表

PS4键位	XOne键位	用途
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角/更换锁定目标
方向键	方向键	使用快捷指令
○	B	格挡/取消
×	A	滑步/翻滚/确认
□	X	攻击/拿出武器
△	Y	次要攻击/拿出武器
L1	LB	战术暂停
L2	LT	使用怒气攻击
L3	LS	进入潜行模式
R1	RB	切换武器/收起武器（按住）
R2	RT	高级快捷键（按住）
R3	RS	锁定敌人
触摸板	MENU	打开游戏菜单/打开地图（按住）
OPTIONS	VIEW	打开暂停菜单

※ 下文以PS4键位为主。

难度选择

本作初始，玩家便可在“简单，普通，困难和极难”四个难度中选择其中一个开始游戏，四种难度只对应游戏中的战斗部分，探索冒险部分则不受影响。难度越高，玩家在游戏中所遇到的敌人数量越多，敌人的能力数值也会相应的增强，玩家需要计划好自身角色的成长方向，对身上所有的物资精打细算。无论对于是想体验故事还是刷成就/奖杯的玩家，初次游玩本作时笔者都建议选择“简单”或“普通”难度。“极难”难度则是刷成就/奖杯的玩家的第二次游戏流程时的选择（本作并无二周目，读取一周目通关以后的存档，玩家只能回到最终战前）。而“困难”难度无视就好。

无论选择了上述哪种难度，玩家都能在游戏的暂停菜单中选择“选项→游戏”进行难度更改，不过这种行为会影响部分成就/奖杯的获得，尤其是“极难”难度通关的成就/奖杯，一旦游玩途中修改过一次难度，即使玩家通关了也不会跳出相应的成就/奖杯。



即时存档

本作的存档机制为即时存档，玩家在游戏中可以随时随地按下OPTIONS键进入暂停菜单进行S/L（战斗、与NPC对话这两种情景无法使用保存）。虽然游戏也有着自动保存功能，但一般都是在切换场景或是发生了故事情节以后，而本作作为一款欧美角色扮演类游戏，与NPC对话时出现众多分支选项的情况不少，一旦选择了错误的选项，读取系统存档可能会回到当前流程很久以前，因此要求玩家平时要养成经常手动存档的习惯，每一场战斗都可能翻车的“极难”难度尤其要注意这一点。

角色养成说明

游戏伊始，系统会让玩家创建自己的角色，本作的捏人仅体现在外貌上，主角的姓名和身份背景是固定的，而性别的不同只会影响游戏内是否能与某些同伴达成恋爱关系，对主线剧情则没有任何影响。单纯想体验故事的玩家可以随意选择性别，而想刷本作成就/奖杯的玩家，初次游玩时建议选择“女性”，不然可能要游玩游戏流三遍才能全成就/白金，详情参考后文成就/奖杯指引。角色捏完以后，就要对人物属性天赋等内容分配点数。



技能树

技能树主要包含了“主要技能”（大圈）和“次要技能”（小圈）两种类型，主要技能决定玩家能够装备和使用哪些武器或道具，次要技能则会给予玩家一些被动增益效果。技能树上技能的学习需要消耗技能点，次要技能消耗 1 点，主要技能消耗 2 点，最终主要技能（带特效的大圈）则消耗 3 点。主角每升 1 级便会获得 1 点技能点数，此外，本作的探索部分还能在场景见到“石碑”建筑，前往调查会获得 1 点技能点数，每个石碑能拿 1 个。因此，技能点数在本作里是非常充裕的。



此外，技能树还有着红绿蓝三种风格的技能，它们对应着游戏开头系统让玩家选择的三种职业“武士，魔法和技巧”。不同的职业影对应着不同的“主要技能”，影响着游戏流程中玩家的战斗风格，后文的“战斗流派”部分会继续深入说明。

属性

本作的装备系统中，大部分装备的穿着不是被等级限制，而是被“属性等级”所限制着。属性共分为 6 种，每种分为 5 个等级，等级的提高需要消耗属性点数，主角每升 3 级便会获得 1 点。因此，属性点数并不像技能点数那样充足，所以玩家在选择提升何种属性时，要根据自身的职业（近战、远程或魔法），装备（轻装、重装或饰品）来选择。各属性详情如下：

力量：每提升 1 级就会稍微提升玩家的近战伤害，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的单手重武器或双手重武器。

耐力：每提升 1 级就会稍微提升玩家的最大生命值，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的护甲或重甲。

敏捷：每提升 1 级就会稍微提升玩家的近战伤害和怒气槽积攒 / 恢复速度，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的单手剑或双手剑。

精准：每提升 1 级就会稍微提升玩家火枪的攻击力、陷阱以及喝强化药剂时的效果，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的火枪。

念力：每提升 1 级就会稍微提升玩家的魔法伤害，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的魔法戒指。

意志：每提升 1 级就会稍微提升玩家的最大生命值和咒语技能的效果，其属性等级还决定了玩家是否能装备上更强力的饰品（项链或护符）。

天赋

技能和属性两项主要对应游戏中的战斗部分，而天赋这一成长项目则是专门对应游戏中的探索部分。天赋同样分为 6 种，每种有 3 个等级，某项天赋的等级越高，游戏中玩家的探索就更为方便。提升天赋时会消耗天赋点数，主角每升 4 级便会获得 1 点，因此天赋点比属性点还要稀缺。但除此之外，天赋能力的等级还能通过穿戴某些装备或陪同部分关系等级到达“友好”的同伴来获得提升。下面提供各项天赋的说明以供玩家参考：

魅力：每提升 1 级，购买东西时的价格就会越来越低；同伴们的战斗力会越来越强；平时在与 NPC 对话时，说服的选项的成功率会更高。此外，说服选项这些是可以通过 S/L 的方法来刷，而且平时在装备斗篷这种装备时，玩家还能获得 1 点魅力等级的加成，该天赋等级加 1 点即可。

科学：允许玩家在工作台上消耗素材制作药剂，到了等级 2 以后甚至还能制造子弹，等级 3 以后玩家所制作出的道具的数量还会成倍增多，对于使用“火枪”的玩家来讲是必点天赋。玩家在平时探索时还能炸开某些不牢固的墙。

活力：活力这一天赋每提升其一个等级，负重与子弹的容量便会增加上限，每升 1 级加 100。在探索途中遇到的一些险要地形（需要攀爬的高平台、独木桥等）也可以轻松通过。

开锁：玩家在探索途中会遇到许多锁着的宝箱或是门，不同的锁对应着不同等级，不过一般情况下，这些锁附近肯定能够找到对应的钥匙，所以该天赋技能并不算实用。正常游戏的玩家将其点到等级 1 就好。此外，开锁成功 20 次后会获得一个成就 / 奖杯，玩家可以去铁匠铺 / 工作台中给自己穿的衣服加个“盗贼套装”，开锁天赋会获得 1 点加成，前期有开锁等级有 2 的话，几乎所有锁都能开。

工艺：该天赋允许玩家在工作台中自行对武器进行加工强化和分解，游戏中的简述里虽写着制作，实则翻译错误，本作的武器只能通过购买或是探索途中捡起获得，并不能被制作出来。到了等级 2 以后无需工作台也能就地分解装备。工艺天赋配合天赋直觉和科学会非常不错。

直觉：直觉天赋等级越高，场景上的搜刮点也会越多，且从中搜刮到的稀有素材或稀有装备的几率也越高。此外，直觉还能代替魅力，平时与 NPC 发生对话的时候，触发说服对话选项的同时，也有可能会触发直觉对话选项，选择直觉选项能直接达到说服成功的效果，建议玩家尽早将该天赋点到等级 3，对游戏中期后期的探索会有非常大的帮助。

洗点

游戏序章结束以及游戏后期，玩家还能获得许多名为“记忆水晶”的洗点道具。在拥有这些道具的情况下，在玩家能力菜单按□键即可重新分配角色的所有能力点数。这种道具除了能让玩家更加灵活、自由地游玩本作外，还可以用其刷取能力相关的成就 / 奖杯，在洗点以前备份一个存档，之后刷完相应成就 / 奖杯后再读档回去，当然了，这种行为建议玩家在角色等级在达到 25 左右再进行。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

探索指南

场景探索



●场景地图

玩家每当进入一个新的区域，打开菜单里的地图后会见到大块迷雾以及迷雾里的众多“?”标志，只要玩家移动并探索这些区域，迷雾就会消失且其中“?”标志也会变成其他设施标志，这些设施标志所指代的详细信息可以在地图菜单中按下△键进行查看。若出现即使迷雾消散，地图上的“?”标志依然保留着，那这些地点便是“营火”地点，需要玩家亲自靠近激活。

●搜刮点

本作的搜刮点主要分为黄色和橙色两种，橙色的一般是任务相关搜刮点，仅在进行任务时会遇见。而黄色搜刮点一般是城镇里的箱子和野外的树木或草丛，箱子中一般有着子弹、素材和恢复药剂，野外的搜刮点一般为素材。此外，每当玩家击杀敌人以后，敌人身上也会出现搜刮点，能够捡起素材或道具。最后，金钱本作中是相当稀缺的资源，游戏种主要的资金来源便是去商店里卖出自己捡到的素材或道具，平时玩家在游玩时，那些个黄色搜刮点最好都别错过了，发家致富还是得靠捡垃圾。

●负重

既然前文提到本作有着捡垃圾的要素，自然肯定也有着负重值这种克制玩家捡垃圾的系统。玩家初始的负重上限为 200，可以通过点取天赋“活力”来提高上限（最高 500）。玩家捡垃圾一旦超过了负重，惟一的影响就是无法按住 × 键进行奔跑了。

●战斗状态

只要平时玩家拿着武器时的状态（按攻击键）皆为战斗状态，该状态下玩家便无法与场景内的任何设施 / 搜刮点进行互动，结束战斗状态的话可按住 R1 键收起武器。而平时在城镇或野外遇到敌人时，系统会强制让玩家进入战斗状态，且无法被取消，只有消灭或是远离敌人。

●快速旅行

本作的快速旅行方法有 2 种，马车旅行和传送点旅行。

马车旅行：用于城邦间传送，玩家来到地图上有着马车标志的地点并与此处的 NPC 对话，之后可花费 10 金币便可直接传送到另外两个城邦。该快速旅行适合游戏前期开荒，但后期能用传送点以后，基本就可以无视了。

传送点旅行：玩家只要来到地图中有着“地球仪”或是“营火”标志的地点，便可在这些地点间随意传送。地球仪标志一般在当前区域的边界，某些土著人的村落里，而“营火”标志的地点则是玩家在地图中激活的营火地点。每个区域的营火地点数量可以按下触摸板，在支线任务一栏中的“探索地图”内进行查看。在同一片区域使用传送点快速旅行时是没有任何消耗和 LOADING 画面，极其便捷；而在各大区域的传送点间进行快速旅行的时候，玩家会消耗游戏内的时间，且中途玩家会进入“旅行营地”，玩家能在此处整顿一番，该部分无法跳过。玩家在探索开荒的时候，开启场景中营火点是最优先的行动，这样是为了日后更方便地跑腿。

●潜行与狩猎

本作的潜行和狩猎可以说存在感非常的低，不过由于其关系到成就 / 奖杯，这里就多提一下。

平时在场景中按下 L3 键即可进入潜行状态，该状态下靠近敌人后会出现“潜行攻击”的按键提示，大部分敌人都能被暗杀，而部分强力的敌人可能只是扣除其一部分生命值。这里所说的敌人不仅人类敌人，野外的怪物也包括了进去。

打猎则针对野外毫无攻击性的野生动物，玩家只要靠近它们时按下攻击键并击中后，它们便会被一击毙命。不过呢，这些野生动物最烦人的地方是玩家一旦靠近它们就会逃跑，不仅潜行对它们无效，我们也无法使用枪械射击（R3 键不锁定非敌人目标），部分麋鹿一类的更是根本无法追上。笔者这里推荐“多格雷德”的多哈吉耐营地，这里的野生动物黑羊逃跑速度极慢，玩家能按 × 键轻松追上。





基础设施

●商店

这里的商店包含了普通商店、铁匠铺以及炼金术工房。三种商店都能买卖道具或素材，随着流程推进，商店能购买的物品还会慢慢增多。铁匠铺和炼金术工房除了购物外还有着额外功能。

铁匠铺仅有“新希瑞”里一家，为不怎么点“工艺”天赋的玩家服务，这里可以加工强化或是分解角色手中的装备，除了分解之外，其余活动都需要花费金钱。

炼金术工房仅有“希克马特”一家，为不怎么点“科学”天赋的玩家服务，这里可以花费金钱制作或购买各种战斗用的辅助强化药剂。



●工作台

工作台在各个地区都有分布着，其包括了“铁匠铺”和“炼金术工房”的强化装备，制作药剂的功能，且无需花费金钱，当然前提是玩家的“工艺”“科学”天赋等级足够。由于本作玩家相当地缺钱，在上面提到的设施需要花费的金钱并不少，平时还是多自己进行制作吧。

●营火营地

营火营地中包含了调整时间、储物箱、工作台、快速旅行，以及切换队友的功能，此外，在三个城邦中的“萨尔代宅邸”也算做营火营地。调整时间主要用于部分任务，储物箱则是存放平时玩家捡到的装备或素材，以防身上物品超过负重。营火营地几乎是玩家在游戏中最常用到的设施。

另外，玩家在快速旅行时进入的林中营地，这里几乎和营火营地相同，虽然没了调整时间功能，但是却追加了一个商店，能够买卖物品，且随着流程推进，可购买物品还会增多。



关系等级

本作主角的身份是一名外交官，与各大势力 / 各种同伴打好关系自然是重中之重，这也会决定玩家最后的结局。玩家与每个势力以及同伴各有着一条隐藏的“好感度”数值，随着数值的提高，关系等级也会跟着提高，关系等级主要分为“怀疑，友善以及友好”三种。只有全部势力以及同伴的关系等级到达“友好”，玩家在流程的最后才有可能触发到完美结局。提升各个势力或同伴的关系等级并不难，只要及时将他们的相关支线完成即可。

本作的任务主要分为主线任务和支线任务，完成任务的方法不惟一，既可以简单粗暴地通过暴力解决，也可以通过自己的天赋技能，靠技巧（口才或是多跑跑腿）来解决，部分任务还会出现分支选择，这些分支主要影响玩家与各势力好感度数值的升降。再次说回关系等级，本作的支线任务都关系到玩家与各个势力的好感度升降，若玩家想完整地体验本作故事以及想观看到完美结局，平时在推进主线任务以前，就务必把当前阶段的支线任务给完成先，这些任务的出现时间与承接地点可观看后文的任务攻略部分。在执行任务的途中，必然会遇到提升该势力好感度却会降低与另一个势力好感度的情况，玩家大可不必在意，只要大部分支线都完成，且途中尽量都以和平的方式完成的话，最后与各大势力的关系都能顺利到达“友好”。而同伴相关的支线任务又有点不同，详见后文。



同伴

同伴在本作中扮演着非常重要的位置，流程中共能收到 5 位，必须带上 2 位才能继续进行游戏，平时可在营地中进行更替。每名同伴有着不同的战斗风格，且他们的成长无需玩家顾虑，随着玩家等级的提高，同伴的能力数值也会跟着上升，详细上升情况可在同伴更替菜单中进行查看。此外，同伴身上的装备则需要玩家亲自为其准备好，在装备菜单中按方向键← / →键即可切换到同伴的装备栏。

每一位同伴的关系等级项目中，当关系等级达到了“友好”时，玩家在带上该名同伴冒险后还能获得相应的天赋。最后，玩家还能够与其中的 4 名同伴的其中一位达成“恋爱”关系，各自对应着一个成就 / 奖杯，但要达成恋爱关系则需要玩家与同伴对话时选对了关键的选项，而这些关键对话还是玩家必须完成同伴支线任务后才会出现，每名同伴有 3 个支线任务，即各个同伴有着 3 个关键对话，全部选到了正确答案以后，该名同伴便会邀请主角来场生命大和谐，之后系统便会跳出对应的成就 / 奖杯。对于要刷成就 / 奖杯的玩家来讲，这些关键对话触发还请先把同伴支线全部完成以后再来触发，且触发前备份一个存档，刷完其中一个同伴再刷另一位，不过由于不是每一位同伴都是双性恋，全部同伴的恋爱成就 / 奖杯达成需要至少进行游戏流程 2 次。



●柯特

玩家的第一位同伴，战斗风格属于队伍中的坦克，建议多为其装备一些重装。与科特的关系等级达到“友好”时，天赋“工艺”会获得 1 点的加成。此外，与科特的好感度还关系到了流程的一个分支，详见后文的任务攻略。科特是异性恋，其关键话题的选项：（话题出现顺序随机）

· 告诉他这能更好地了解他

· 告诉他自己与康斯坦丁的童年回忆

· 告诉他自己想成为他的一部分

· 告诉他我们想与他再次航海

●瓦斯科

“我的刀可是涂了毒的刀”。瓦斯科船长是技巧流战士，战斗时会为自己的武器涂毒，建议多为其装备强力点的单手剑。与瓦斯科的关系等级达到“友好”时，天赋“直觉”会获得 1 点的加成。瓦斯科是双性恋，其关键话题的选项：（话题出现顺序随机）

· 询问他是否拥有快乐的回忆

· 告诉他因为我们的相遇让他更坚定

●希奥拉

希奥拉是同伴中惟一的奶妈，战斗时会为同伴们使用恢复魔法，装备随意。与希奥拉的关系等级达到“友好”时，天赋“活力”会获得 1 点的加成。希奥拉是双性恋，其关键话题的选项：（话题出现顺序随机）

· 告诉她必须和母亲说再见

· 告诉她给予他们文明是合理的

· 告诉她我们会理解她不得不帮助她的人民

●阿芙拉

阿芙拉是纯技巧流战士，其武器只能装备“火枪”这一类，每次战斗开始时，阿芙拉都会无节制无消耗地对敌人使用炸弹，虽然攻击力不高，但至少能为玩家吸引火力。与阿芙拉的关系等级达到“友好”时，天赋“科学”会获得 1 点的加成。阿芙拉是异性恋，其关键话题的选项：（话题出现顺序随机）

· 谈论两个年轻人

· 告诉她我们受益良多

· 告诉她我们希望成为其中的

一部分。

●**柏图斯**

柏图斯神父是同伴中的法系，武器只能装备“神圣戒指”，法系在本作里玩家使用时可能没那么强，但给同伴使用时就是另一回事，后期记得给神父装备点攻击力较高的戒指。与柏图斯的关系等级达到“友好”时，天赋“魅力”会获得 1 点的加成。此外，玩家无法与神父达到恋爱关系。

战斗系统说明

界面



①生命值 ②MP ③护甲值 ④怒气槽 ⑤队友状态 ⑥快捷指令栏 ⑦我方控制角色 ⑧敌方以及敌方状态

战术暂停

在游戏中的任何时候，玩家按下 L1 键就能打开战术暂停菜单。该菜单下，世间万物都会停下来，玩家能够在此菜单上使用道具或是行动指令，配置这些指令到方向键上以便快捷使用。若在战斗中打开暂停菜单，还会显示敌人的基本信息，右摇杆可以切换查看目标。极难难度下的玩家平时要多使用该菜单，好让自己在激烈的战斗中喘口气。



生命与护甲

护甲值是界面左上角红条上的“盾牌”标志，正常情况下，敌我双方都有着护甲值这一额外生命值，它能为我们抵挡住物理攻击，以及降低自己生命值受到的损伤。护甲值会随着受到的伤害而下降，下降至 0 以后，该单位的防御力会几乎等于没有，再受 2～3 次攻击基本就会死亡（BOSS 等敌人除外），而我方护甲值的提升则是通过穿戴装备来提高。

怒气槽

界面左上角的黄色槽，玩家每一次的普通攻击都会积攒该槽，每当积攒到 1 格以后，按下 L2 键即可发动怒气攻击，该攻击属于穿透伤害，无视敌人护甲直接对生命值造成伤害。此外，怒气槽的格子数目取决于角色手上拿着的武器，轻武器最大攒 4 格，重武器则最大攒 2 格。



战斗风格

本作主角的战斗风格主要分为三种，对应技能树上的三种不同颜色，随着游戏后期流程的推进，玩家手上会有用不完的技能点数，这意味着玩家不一定专注于同一风格，可以混合学习。以下就简单介绍一下三种战斗风格的特色。

●**武士（红色）**

红色部分技能树上的技能主打近身战斗，若玩家不断学习后续技能，后期便能够学会“双手剑”和“双手重武器”两种能够让玩家装备强力近身武器的技能，不过这类武器有着攻击速度较低缺点，而最终技能“狂怒”能让玩家消耗全部怒气槽，在 15 秒内提升自己的攻击速度。整体来将是一个比较无脑的平 A 职业，技能学满以后可以考虑点一下技术（绿色）部分的技能。

●**魔法（蓝色）**

法系技能主打的是远程战斗，初始玩家能够装备“戒指”和“单手重武器”。装备戒指时玩家的普通攻击就会变成释放魔法追踪弹，但会消耗 MP，在不使用 MP 的情况下，MP 会慢慢进行恢复，恢复这段时间玩家可按下 R1 键切换武器打一阵子。本作的魔法相当强力，因为其无视护甲值，惟一的缺点就是 MP 消耗完以后的状态相当被动，其技能“停滞”也并不是那么实用，所以不推荐新手玩家选择该职业游玩。值得注意的时，虽然玩家玩魔法不会很强，但法师类敌人则相当强力，中后期遇上这类敌人时时切勿轻易近身，他们的一个魔法弹能对我方造成巨大的伤害，近身魔法“震荡”甚至可以秒杀我们。

●**技术（绿色）**

该风格的技能能主打迂回式战斗，远近皆可。若玩家不断学习该技能树的技能，后期便能够学会“涂药武器”和“投掷药品”，当拥有某些药剂道具的情况下，玩家便能使用药剂给自己的武器附魔或是直接将它们当炸弹扔出去，最终技能“炸弹”（消耗全部怒气槽）更是范围伤害神技，能够极大程度的削减敌人的护甲值，清场效率极高。玩这种风格的战斗，需要玩家时刻储备好各种道具物资，像是“科学”“工艺”这种天赋更是要尽早点满，前期开荒可能会稍稍有点痛苦，但角色成型以后本作就不存在战斗方面的难度了。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

全任务要点攻略

※ 以下任务排序并非固定游玩顺序。

主线任务

血疫病的解药（一）

启程

开启条件：新游戏开始后
报酬：经验值1200XP，一块记忆水晶（洗点用）

要点：作为本作的序章流程比较长，是一场大型教学关卡。游戏开始以后，科特便会成为玩家的同伴。只要跟随任务指引走，玩家便会自动接到4个支线任务，详情请看后文。之后我们要跟随任务指引寻找主角的表弟康斯坦丁，来到酒馆时，这里的老板会要求玩家赔偿康斯坦丁造成的损失，若玩家当前的天赋“工匠”为等级1，可以亲自去工作台中制作任务指定道具，没有的话就向老板支付25金币即可。赔偿以后得知康斯坦丁被一群暴徒给抓住了，玩家接着便是前往营救。来到暴徒营地后，玩家的天赋“直觉”有着等级1时，便可说服暴徒放过康斯坦丁并交给我们牢房钥匙，否则就是正面开战，全灭暴徒后捡起场景中的橙色搜刮点拿取牢房钥匙。解救完康斯坦丁以后，带着他来到港口处与瓦斯科船长对话后即可前往“新希瑞”并结束序章，不过前往以后玩家就再也不会回到“希瑞”这一地图了，建议玩家离开之前先将这里的支线任务全部完成。选择“离开”时便会触发事件，开启游戏里的第一场BOSS战。

BOSS是一头受了伤的森林守护者，攻击方式味利用粗壮的手臂横扫前方，当玩家远离BOSS时，则会对玩家投掷物品。BOSS的体型较大，其攻击的死角就是其身体的两侧，擅用×键回避并靠近攻击即可。击败怪物以后，主线任务“启程”正式结束。



找到康斯坦丁

开启条件：来到新希瑞以后
报酬：无

要点：来到新希瑞以后，瓦斯科便会成为我们的同伴，来到大使馆的门口时会触发事件，同伴希奥拉也会正式加入。接着按照任务指示找到康斯坦丁即可，与其对话完后，开启“新世界的旧邦国”和“红矛的战斗”两个主线，来到大厅楼下时，一位先生会过来向玩家搭话，开启收集专用的支线项目“库希伦先生的研究”。在进行主线任务以前，玩家可以先去推进一下当前能接到的支线任务。

新世界的旧邦国

开启条件：来到新希瑞并与康斯坦丁对话后
报酬：经验值1300XP，商团的好感度+1。

要点：现在玩家就可离开新希瑞往其他泰勒玛城邦进发，前往的方式有两种：可以来到地图上带有马车标记的地点，与NPC对话花费10金币即可直接抵达；另一种则是徒步进发，跟随指引走即可，不过沿路的野外会遇到成群结队类的敌人，玩家最好不要过去招惹，当前阶段我们很容易被他们秒杀。来到城邦的地图后，前往指定地点便会触发事件，事件以后便会强制进入对话，视玩家是否配合回答问题，不配合则会进行一场战斗，其中有一个说服选项，说服成功的话不仅可以回避战斗，与泰勒玛的好感度也会+1，所以玩家在触发该事件以前可先存档。之后见到泰勒玛城邦的红衣教主，同伴柏斯图加入。



恶魔崇拜

开启条件：完成主线任务“新世界的旧邦国”后
报酬：经验值1700XP

要点：该任务最好带上希奥拉进行。根据任务指示，我们会来到一个土著人的村落，与场景中带有感叹号的角色对话一遍后，任务目标会更新。之后我们会见到一个行为异常的女土著人，靠近与其对话，希奥拉在场的话可以令对话顺利进行，否则就得随着任务指示多跑点腿。顺利进行任务到最后，我们便要跟踪一名角色，由于是在宽阔的森林场景追踪，玩家需要与跟踪目标保持一段较长的距离。最后会来到一个仪式场景，触发事件以后玩家就得按照主角所说的话来逐个调查石板，若顺序错误的话则会触发战斗，正确的顺序为“风→光→火→死亡→水→生命”，调查完后该任务结束。



与恶魔面对面

开启条件：完成主线任务“恶魔崇拜”后
报酬：经验值1800XP

要点：与德德瑞对话完后任务目标更新，跟随指引我们便能来到新的场景，新场景地图的营火当前只能够开启一个，通往其他营火的道路当前被封锁着。玩家在此出会遇见一个隐者，与其对话以后往前进发调查沼泽，将指示地点的所有橙色搜刮点都调查一遍以后，再回去与隐者对话，让玩家去敲击场景中央的3个鼓，敲击同样有着顺序，这顺序是鼓上3种生物的相生相克关系，参考答案为“右→左→中”，若敲打顺序错误会触发一场战斗，成功敲击后，场景便会出现石碑，调查后触发关底BOSS战斗。

沼泽守护者虽然血量很厚，但却是最弱的守护者，近身流玩家可疯狂贪刀，平时偶尔注意一下BOSS释放的毒气即可。另外，这些守护者的血量不仅包括红条，还有护甲值，主角在没有法术攻击手段的情况下，只有先将护甲削到0，玩家的物理攻击才会有显著效果，建议用火枪类武器来削弱护甲值，效率非常高。



寻找灵丹妙药

开启条件：完成主线任务“考察队中的学者”后
报酬：经验值2000XP

要点：任务初是玩家又得回到上一任务时的土著人聚落，与此处的NPC对话后，与土著人的好感度会-2，该情况无法回避。之后跟随指示来到目标村落，玩家要在该地区为村民们做两件事，以打好关系来获得新的情报。

维修大捕猎的风铃，玩家的天赋“工艺”最后有等级1，或者与科特的关系等级为“友好”（陪同时天赋“工艺”等级+1），否则玩家是无法维修指定目标的风铃。

找到伟大的采集者，帮助其找到特定物资，搜刮森林各处的黄色采集点即可，若玩家平时有经常拾荒的习惯，身上可能一开始便拥有这些物资。之后便可回去交代，交代时最好选择第一项“如实告诉真相”后，与土著人的好感度+1。

两个小任务完成以后，与指定NPC对话时会出现一个说服选项，说服成功的话便可省去一趟跑腿，说服失败虽然要跑腿，但完成后会与土著人的好感度+1，玩家看自身喜好选择。搞定完以后，再次来到任务指示地点，会触发关底杂兵战，这些杂兵是游戏中最强兵种类，近战流玩家最好少贪刀，近身的甩尾攻击会对我方造程极大伤害。



考察队中的学者

开启条件：完成主线任务“新世界的旧邦国”后
报酬：经验值1900XP，桥盟的好感度+2

要点：根据指示来到目标地点后，会发现一个被毁灭掉的营地，调查此地的橙色搜刮点以后，玩家便要跟踪场景的血迹，跟踪时别看上方罗盘，要跟着场景内的血迹走，最后会发现一个尸体，调查以后获得一把钥匙。再次来到另一个营地，玩家能在此找到一个上锁的宝箱，可以用刚捡起来的钥匙打开（当然也可以自己开锁）。之后任务目标更新，再次前往任务指定地点后会遇见一名土著人，对话中会有说服选项，说服成功的话可以回避一场战斗。

与土著人对话完后，再次来到新的指示地点触发事件，阿芙拉登场，不过其当前不会马上加入。跟随她会来到一个营火地点，之后会让玩家进入土著人的聚落拯救她的同伴。潜入或一路杀进聚落，拯救完目标后回到营火地点，途中会再次被土著人拦截，打倒他们后出现“放过”或“击杀”的选择，选择击杀时与土著人的好感度-1。任务结束以后，同伴阿芙拉加入。



追寻Tierna Harh cadachtas

开启条件：完成主线任务“寻找灵丹妙药”后
报酬：经验值2000XP

要点：带上同伴希奥拉，回到上一任务村落里的NPC处并与其对话出现说服选项，由于希奥拉在，结果都会成功。之后前往目标房子，搜寻此地得到种子。回到仪式场所，在场景橙色搜刮点放置种子以后，这里的石门便会开启，接着玩家便可开始探索山洞，山洞中有一把传奇武器（斧头，双手重武器），玩家看心情拿取。最终玩家会穿过山洞来到一个新场景，在继续前往目标地点时，这里附近有个营火，记得点燃，再往前走即可开启BOSS战。

森林守护者BOSS战斗，除了玩家在游戏序章时就碰到的那一头BOSS的强化版，当玩家附近出现飞舞树叶的特效时，必须马上远离，否则会被BOSS的范围魔法攻击伤到。近战流玩家平时也要注意好攻击节奏，一旦见到BOSS有大幅度的身体摆动时就得马上远离。

战斗结束后，玩家要与一名桥盟的NPC对峙，可以选择“杀害”或“放过”，由于都没什么太大的后续影响，玩家可随心情选择。



红矛的战斗

开启条件：来到新希瑞并与康斯坦丁对话以后
报酬：经验值1400XP，

要点：接受任务以后，玩家先确保身上的恢复药剂有5瓶以上。之后来到目标村落，主角会被告知希奥拉的姐姐与母亲已经前往了战场。赶赴战场时，希奥拉会提议走一条近道，虽然该近道会遇到一些强大的敌人，但实际上玩家还是可以翻滚跑酷通过。来到战场以后，先进行一场战斗消灭敌人，随后与希奥拉的姐姐对话，对话时可以通过说服或是直觉选项（要求等级1）来让她停止复仇，否则继续与其打一架。之后任务就会提示让玩家去拯救战场上的伤员，伤员有5位，他们的位置由于是随机的，玩家在搜寻以前先存个档，全部找到并给予其恢复药剂后，玩家与土著人的好感度+2，没找全则没奖励并继续推进任务。此外，战场上有着大量的搜刮点，玩家身上负重充足的话，就将这些搜刮点的物品全都拿到手并回头去商店卖掉。该任务结尾为见到希奥拉在质问一名士兵其母亲的去向，之后会让玩家选择杀死或是放过这名士兵，由于没什么后续，玩家看心情选择即可。

完成该任务以后，主线任务项目“古老的秘密”开启。



古老的秘密

古老遗迹的秘密

开启条件：进行主线任务“红矛的战斗”后
报酬：经验值1500XP，商团的好感度+1

要点：随着任务推进，玩家会来到一个旧矿井，矿井内部会有道被机挡住的门，需要玩家手上拥有齿轮才能开启大门，任务之后会提示让玩家前往指定商人处购买，若玩家的天赋“直觉”有等级2或是天赋“科学”有着等级1，则可以跳过机关，通过在场景内找到缝隙或是能炸毁的墙来通过。总之，通过机关在不断深入以后便会离开矿井并来到废墟，跟随指引调查后会触发一场BOSS战。

海洋守护者BOSS，该BOSS也相当皮糙肉厚，战斗之前身上备好物资。该BOSS的攻击死角是在其背部，但由于其转身速度极快，一般都是靠同伴进行牵引。BOSS有一招会潜入地下，玩家只能躲避一段时间等它钻出来之后再对其发动进攻。此外，BOSS还有一招远程放电攻击，不断滑步回避即可。



亲王的秘密

开启条件：完成主线任务“古老遗迹的秘密”后
报酬：经验值1400XP，航海团的好感度+1

要点：该任务几乎都是跑腿接地点，同伴记得带上柏图斯，以及因为本次任务要再前往航海团的营地，所有相应衣服装备也要准备好。来到监狱前，玩家可以通过贿赂守卫（80金币）来回避一场战斗，若战斗的话玩家与泰勒玛的好感度-1。进展到与红衣教主交代事件后，玩家与泰勒玛的好感度+1。

任务最后我们会跑回来找康斯坦丁，在玩家与其对话后会触发事件，之后本任务结束并强制进行主线项目“武装政变”，该任务由于是游戏中的关键转折点，建议先将当前流程中能够触发的支线任务完成后再来触发。



武装政变

叛徒！

开启条件：完成主线任务“亲王的秘密”后
报酬：无

要点：任务初使时，先前往康斯坦丁背后的房间进发，来到楼顶并将这里的NPC带上，然后前往地下室安顿好他们。之后随着任务指引找到信使，让其给两个城邦的领主送信，对话时会出现说服和贿赂（100金币），玩家按情况选择。之后便要前往酒馆逮捕中尉或是前往钱币守卫团找到指挥官。逮捕中尉，玩家来到酒馆后，进入这里的地下室需要花费50金币，之后房间里的目标可以通过说服或者贿赂（150金币）来让中尉们招安，否则就是开启战斗。在酒馆地下室不断进发时，会发现这里直接通往钱币守卫团的兵营。进入兵营以前，玩家可以事先准备好钱币守卫团的衣服装备并穿上（可以通过本任务的杂兵尸体上捡到），然后再进入，否则玩家与钱币守卫团的好感度会-1。在探索钱币守卫团兵营时记得带上科特，这样他会支走大部分士兵。跟随指示来到最后便要与快要逃跑的指挥官对战，他非常弱。此外该任务其实是可以不去酒馆逮捕中尉，而是直接走大路前往兵营，不过路



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

上会遇到很多强力的敌人。

最后，本任务触发以后，玩家与同伴科特的关系等级决定了任务的最后两个走向：

与科特的关系等级为“友善”时：科特会提前告诉玩家他们会发生叛乱，但自己不会背叛我们，之后我们跟着流程走即可。战胜完指挥官以后便会任务结束并获得“政变未遂”的成就 / 奖杯。

与科特的关系等级为“怀疑”时：在该任务的初始，科特会背叛玩家并提出与玩家单挑，玩家必须与其战斗，战胜以后出现选项，无论哪个科特都会自杀，这会获得成就 / 奖杯“血色背叛”。此外，任务中玩家还要在“希克马特”或是“圣马瑟斯”之间进行选择，两选择各自也对应着一个成就 / 奖杯。该分支进行以后，游戏中的完美结局“和平盛世”就会强制无法触发，变为普通结局“和平一大步”。

无论哪个分支，任务结束以后，主线任务项目“康斯坦丁的命运”开启，大部分势力以及同伴的后期支线任务也会跟着开启。

康斯坦丁的命运与血疫病的解药

※ 该两项主线之后任务会互相交叉进行

康斯坦丁的痛苦

开启条件：完成主线任务“叛徒！”后
报酬：经验值2000XP，商团的好感度+1

要点：任务初始要亲自跑腿到另外两个城邦找医生，其中在前往希克马特时，可以在此出的炼金工房购买 5 份左右的“元素伤害炼金术制剂”，后面会用到。之后玩家会来到土著人的村落，这里玩家会接到 NPC 的委托。

修复猎人的武器，需要天赋“工匠”等级 1，此时等级不够的话可以洗一次点。

摧毁怪物的巢穴，玩家前往指定地点会见到巢穴，将巢穴周围的敌人消灭后，靠近巢穴调查会再次出现一波敌人，都消灭以后再此靠近系统就会提示玩家使用“元素伤害炼金术制剂”来进行摧毁，正好刚才买了。

帮村落的人干完活以后，我们会自动传送回康斯坦丁的住所并触发事件，之后任务结束。

水之试炼

开启条件：完成主线任务“追寻Tierna Harh cadachtas”后
报酬：经验值2000XP

要点：该任务虽然能很早开启，但玩家需要在主线任务“康斯坦丁的痛苦”中取得格兰达的信任后，才能进行本任务的后半段。与任务指定 NPC 对话以后便可进入洞穴进行水之试炼。洞穴中途会再一次遇到石碑解谜，按主角提示顺序来激活石碑，由于是随机顺序，玩家请自行记下，本次解谜顺序按错则重来，不触发战斗，解开以后往右走会见到一只海洋守护者，不过它不会主动进攻玩家，且在玩家正确解出谜题时，靠近它互动即可让其离开，走到洞穴深处继续调查即可结束该任务。



寻找康斯坦丁

开启条件：完成主线任务“水之试炼”后，来到康斯坦丁的宅邸（新希瑞）
报酬：经验值2000XP

要点：回到康斯坦丁的宅邸后，发现他与医生都失踪不见了。前往任务指定地点，会发现地区发生过相当激烈的战斗，跟随指示将场景内的所有橙色搜刮点检查以后，任务目标更新，玩家要绕路来下山，之后会来到桥盟的营地，与此出的士兵对话后会了解这里有一位目击者，可是目击者受到了相当严重的伤害，给予这里的护士 50 金币后，会需要让玩家制作固定药剂，需要科学等级 1，带上同伴阿芙拉即可（关系等级需要为“友好”）。将药给予护士以后，等待 24 小时再回来与士兵对话即可完成任务，玩家可以到营地外的营火处跳过时间。

亡者之声

开启条件：完成主线任务“寻找康斯坦丁”后
报酬：经验值2000XP

要点：任务途中，玩家需要调查卡塔萨的尸体，调查尸体时需要玩家的天赋“直觉”有等级 2，或者带上阿芙拉。之后，NPC 会让你制作特殊药剂，制作需要食腐动物的器官，任务指引会掉落该素材的怪物的位置，前往打败怪物并搜刮尸体后便可获得。拿到以后来到工作台处即可进行制作（无天赋等级要求），制作完并在营火处将时间调整至午夜，来到指定地点将道具交给 NPC 后便会触发剧情。之人任务目标更新为“找到至高王芬巴尔的踪迹”，需要完成主线“芬巴尔的圣所”后才能继续该任务，所以玩家现在可以放着进行其他主线。



追寻至高王

开启条件：完成主线任务“水之试炼”后
报酬：经验值2000XP

要点：跟随任务指引，在 3 个指定目标里选择任意一位都行，之后来到目的地点，会遇见目标 NPC 被一群桥盟的人抓住，并遭受严刑拷打。玩家此时有着两种选择：等天黑以后再潜行进入营地拯救 NPC；也可以马上与他们当面对峙，若玩家直觉有等级 2 的情况下，对话中会多出对话选项，选择后会直接让他们离开，不然就与他们开战。无论哪种方法，拯救 NPC 后，她便会带玩家来到洞穴的入口。调查完洞穴内的橙色搜刮点以后触发事件，NPC 会突然消失并把洞穴的入口封住，玩家此时打开地图，找到别的小路不断进发后便可发现新的出口，离开洞穴时任务结束。



芬巴尔的圣所

开启条件：完成主线任务“追寻至高王”后
报酬：经验值2000XP

要点：直接前往任务指示地点即可，途中，上一主线任务的NPC会带领一群土著人进攻玩家，玩家只能消灭他们，消灭他们以后与土著人的好感度-3。之后从他们的尸体身上捡起种子，来到指示地点，将种子放入橙色搜刮点，进入以后即可完成该任务，之前的主线任务“亡者之声”也会跟着完成。

天空之齿

开启条件：完成主线任务“亡者之声”后
报酬：经验值2000XP

要点：在圣所中，一路前行来到山顶后即可见到康斯坦丁，接着开始与芬巴尔的BOSS战。

第一阶段的芬巴尔只是单纯的人形状态，随意应付。第二阶段，将其生命值打至0时，其会变成山峦守护者，该BOSS的机动性极高，攻击范围也大，平时在天上飞翔时还会俯冲攻击，要是玩家没有学会“翻滚”这一技能的话，大部分攻击都很难躲避，近战流需要身上准备好多点辅助药剂，不断近战换血拼刀，而远程流的玩家则轻松不少，保持距离射击即可。



新的至高王

开启条件：完成主线任务“天空之齿”后
报酬：经验值2000XP

要点：前往与指定NPC对话，告知他们的王死亡以后，玩家与土著人的好感度-2，之后会提示让主角找三位首领谈话，依然是随机选择一位就行。在之后，玩家便要前往指定地点寻找王冠，到达指定地点后，德德瑞会带着一群土著人来找玩家要王冠，我们当然是选择不给并用拳头告诉他们什么叫公正。之后回到村落便可开始在三个领袖中选择其中一位为新的至高王。此外，当前流程阶段已经允许玩家完成大部分支线任务，想全成就/白金的玩家最好将他们都完成掉，并且在此处留下一个存档。三个领袖各对应着结局：

邓卡斯：此前钱币守卫团叛乱中，科特没背叛玩家时，结局为“太平盛世”;科特背叛了，结局则为“和平一大步”。

德德瑞：对应结局“返祖归宗”。

乌兰：对应结局“岛屿大甩卖”。

当然了，选择王以后故事还远远没结束，而且后面流程中玩家所遇到的敌人还会增强不少，不想每次重新读档刷其他首领的结局时还要亲自去商店进行各种强化或是购买道具的话，建议玩家在选择以前就把物资准备好，将角色的装备都强化到一定的程度。



与神面对面

开启条件：完成主线任务“新的至高王”后
报酬：经验值2000XP

要点：送玩家经验值的任务，就是洞穴里的路有点长。一路进发来到深处后即可遇见千面神，对话完后玩家便自动传送回新希瑞且任务结束，之后前往康斯坦丁宅邸并与其对话，对话中虽然会出现是否和康斯坦丁讲解千面神的事，哪个选择都没关系，再之后便会触发主线项目“新的威胁”。



新的威胁

希克马特的袭击

开启条件：完成主线任务“与神面对面”，并与康斯坦丁对话后
报酬：经验值2000XP，桥盟的好感度+3

要点：来到希克马特地区并与此出的总督对话，之后前往这里的哨所。初次来到哨所会发现这里的入口被障碍物挡住且无法进入，之后背后还会出现一些带有黑雾特效的敌人，这些敌人都是以往遇到敌人的强化版，血量与攻击力都大幅度增强，对付时要小心了。战胜一波敌人以后进入哨所并与此处的队长对话后，会继续迎接数波敌人。之后来到任务指示地点会见到被毁坏的车辆，玩家得继续迎接数波战斗。战斗结束以后，来到最后的任务指示地点，玩家会遇见强化版的海洋守护者，之后也会遇到别的强化版的守护者，特征同样为血量与攻击力被大幅增强，但应对方法和以往相同，该怎么打就怎么打就完事了。

圣马瑟斯的袭击

开启条件：完成主线任务“与神面对面”，并与康斯坦丁对话后
报酬：经验值2000XP，泰勒玛的好感度+3

要点：与圣马瑟斯的红衣教主对话以后，出门徒步跑到哨所位置，接着就要迎接数波敌人的进攻，战斗结束以后就可前往指定地点。此处能找到一位受伤的士兵，玩家可以选择给予其恢复药、结束其痛苦，或者啥都不做，由于三种选项之后玩家都能够获得钥匙，所以看心情选择就好。之后来到目的地点，会遇见强化版的山峦守护者。



疯狂所致

开启条件：完成主线任务“希克马特的袭击”和“圣马瑟斯的袭击”后
报酬：经验值2000XP

要点：帮助两个城邦抵御敌人以后便会回来与康斯坦丁评估时事，之后会发现康斯坦丁的行踪非常可疑，先调查其背后的房间，之后不断跟随任务指示以后，会发现那些强化杂兵的幕后黑手就是康斯坦丁，这里也要开始与强化版平原守护者的 BOSS 战。

若玩家此前没去完成支线任务“追随圣马瑟斯的脚步”的话，这头 BOSS 可能就是的第一次打。该 BOSS 可以说是最强的守护者，手中的枪攻击范围极大，其连续技能持续时间很长，除了其跳跃突刺这一招会产生大硬直外，玩家几乎很少有近身攻击其的机会，近战流会是相当辛苦的一场战斗，多准备好强化药剂等物资吧。

战胜之后还会再跑一段路，最后来到康斯坦丁的秘密藏身处，调查场景的橙色检查点即可结束任务。该任务结束后，玩家与商团势力的好感度会变为“敌对”，虽然几乎不会有任何影响就是了。



打破纽带

开启条件：完成主线任务“疯狂所致”后
报酬：经验值2000XP

要点：跟随任务指示，玩家会把的森林守护者强化版和沼泽守护者强化版再打一遍。战胜完后任务结束。

一同前往蒂尔弗拉迪

开启条件：完成主线任务“疯狂所致”后
报酬：经验值2000XP

要点：在该任务中，玩家将要邀请除了“商团”以外的所有势力首领一同对抗康斯坦丁。只有当玩家与这些势力的关系等级达到“友好”时，势力首领才能被成功邀请，若没能全部邀请，该任务依然会完成，对后面流程的影响也不大，但成功邀请全部势力并完成该任务时，系统会跳出“众志成城”这一成就 / 奖杯。



会心一击

开启条件：完成主线任务“一同前往蒂尔弗拉迪”和“打破纽带”后，在营火处聚集同伴。
报酬：无

要点：进入本任务以后，所有没完成的支线任务都会强制失败。随着往深处移动，玩家身边的同伴会一个一个脱离队伍，当柏图斯神父也离开后，意味着前往就是最终 BOSS 地点了，此前可以备份一个存档。

最终 BOSS 是一头不知名的守护者，体型虽大但行动却相当敏捷，近战流玩家与其对战可回忆起往昔在《血源诅咒》中度过的美好时光。该 BOSS 的近身招式非常多，但其身体两侧的腰部是攻击死角，近身流玩家一边躲避其手臂攻击，一边贴着其腰部砍即可，BOSS 偶尔会往前发出扇形激光扫射，这是贴近腰部的最好时机，别错过了。当玩家与 BOSS 距离较远时，BOSS 会垂直方位射出激光，且附带落石追击，远程流玩家要多注意这些攻击。

战胜完最终 BOSS 以后，便进入最后的结局分支，选择是否与康斯坦丁二人幸终，选择“是”则进入坏结局，对应一个结局成就 / 奖杯，选择“否”则进入玩家之前所选择的领袖的结局，游戏正式结束。



支线任务

离开之前

失踪的航海团成员

开启条件：进行主线任务“启程”时，与瓦斯科对话后
报酬：经验值1000XP

要点：前期跟随任务指引行动即可，在后面与夫人谈话时，玩家能够通过“说服”让夫人袒露真相，并且整个事件能通过不流血的方式结束，这样的话玩家与商团的好感度 +2。当然也存在说服失败的可能，这时玩家跟随任务指示一个劲地攻进地牢即可，但玩家与商团的好感度 -1，玩家可视具体情况处理。



江湖骗子

开启条件：进行主线任务“启程”时，与桥盟大使对话后
报酬：经验值1000XP

要点：跟随任务指引玩家会来到一家炼金术的商店，触发事件以后根据提示绕到建筑物背后的铁门处，进入并调查场景中的橙色搜刮点，之后再回到商店前再次触发事件。再之后，当任务进展到在旅馆与炼金术士对峙时，会出现分支选项：

·逮捕炼金术士。选择以后该任务会直接完成，桥盟的好感度+1。

·帮助炼金术士逃脱。选择帮助后，玩家就需要下楼把闹事群众给支开，若玩家当前天赋“直觉”有等级1，对话时会出现特殊选项并可直接让他们离去。如果说不过他们，玩家可以选择与他们交易，交易时是交付他们6瓶“健康药剂”，身上没有可以去附近商店买。若一直没有足够的健康药剂的状态下不断与闹事群众对话，之后便会强制开始战斗，玩家与商团的好感度-1。不管如何，成功支开群众后再回来与炼金术士对话，会获得报酬80金币。再回去向桥盟大使报告时，玩家可以选择袒露或掩盖炼金术士的去向，袒露时玩家与桥盟的好感度-1，掩盖则+1，建议选择掩盖。



异教徒大捕杀

开启条件：进行主线任务“启程”时，与泰勒玛大使对话
报酬：经验值1000XP

要点：该任务中玩家需要前往航海团的领地，准备好一件航海团的衣服便可大摇大摆的走进去，衣服可以在附近的商店中购买，或者是直接闯入航海团领地，击杀一名航海团成员以后，搜刮其获得其衣服（代价为航海团的好感度-1）。若实在没法取得衣服，可以通过绕到建筑物正门外的一侧，找到一些比较显眼的围墙爬进去。

在最后找到了异教徒以后，任务同样会出现分支选项：

·逮捕异教徒。选择以后该任务会直接完成，泰勒玛的好感度+1。

·释放异教徒。玩家之后可以查看任务指引，前去寻找桥盟的大使，之后桥盟会决定帮助异教徒逃离，玩家之后也会获得80金币的报酬。再回去向泰勒玛大使报告时，玩家可以选择袒露或掩盖异教徒的去向，袒露时玩家与泰勒玛的好感度-1，掩盖则+1，建议选择掩盖。



▲之后与航海团相关的领地，正门无法通过时，都能从这些围墙爬进。

钱币守卫团的货物

开启条件：进行主线任务“启程”时，与科特对话后
报酬：经验值1000XP，100金币，钱币守卫团的好感度+1

要点：该任务流程中会需要玩家再次进入航海团的领地，准备好衣服即可。根据任务指示来到商店后，玩家与商人对话后，能通过“直觉、说服、贿赂和恐吓”四种方法让其抖出信息，不过选择“恐吓”这一选项后，玩家要进行一场战斗（与商团的好感度-1）。之后，会出现让玩家解决守卫的事件，玩家可以直接上前战斗（航海团好感度-1），也可以去使用“昏睡红茶”，按照任务提示给他们下药，不过需要玩家的天赋“科学”有等级1。最后，该任务后半部流程需要玩家完成主线任务“启程”来到新希瑞时才会继续进行。

守卫团的暗影

持有银币的男人

开启条件：完成支线任务“钱币守卫团的货物”后
报酬：经验值1300XP，50金币，钱币守卫团的好感度+3

要点：任务初始，玩家会与城中的几位商人对话并收集信息，同样需要用到说服或是贿赂（消耗100金币），成功说服或是贿赂了其中一位商人以后，商人会让玩家2天后再来找他，此时玩家可以回到家中调整时间并让日期推进2天。之后的流程中，玩家需要跟踪NPC，跟踪以前记得存档，要是跟踪失败，后续任务会变得无法继续推进。跟踪完以后便是战斗，战斗完了搜刮尸体，接着回到钱币守卫团营地交差任务结束。

走私

开启条件：完成支线任务“持有银币的男人”和主线任务“叛徒！”后，来到新希瑞的钱币守卫团找曼弗里德对话
报酬：经验值1600XP，钱币守卫团的好感度+3，50金币

要点：与海关官员对话时，可以通过贿赂（100金币）获得钥匙，若玩家天赋“直觉”等级3，对话会出现新选项，选择后直接拿到钥匙。要是没从海关官员那里获得，就得按照任务提示亲自去找。随后，流程会让玩家找个地方躲起来，移动到特定地点后，时间会自动变成夜晚并触发剧情，再之后会出现分支，救下NPC或追逐“埃贡”，由于那位“埃贡”是假的，即使追上也没用，先把NPC救下吧。最后跟着任务指引行动即可。

肮脏交易

开启条件：完成支线任务“走私”后
报酬：经验值1900XP，钱币守卫团的好感度+2

要点：任务途中会前往找德德瑞帮助，与其对话时，当玩家的天赋“直觉”为等级3时，则会出现新选项，或者带上希奥拉，让她来说服德德瑞。此外，若之前完成了支线任务“圣光秩序团营地”，且在该任务中选择了“找艾索德”的分支，德德瑞会无条件帮助我们。其他部分跟随任务指引行动即可。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

埃贡的脸

开启条件：完成支线任务“肮脏交易”后
报酬：经验值2200XP，钱币守卫团的好感度+3

要点：任务伊始，NPC会让玩家带着同伴独自潜入基地，虽说是潜入，直接冲进营地大杀特杀也没啥关系。最后会让玩家在营地中找证据，调查目标指引地点的橙色搜刮点即可。之后跟随任务指引行动即可完成任务。

竞技场战士

开启条件：来到新希瑞以后，前往钱币守卫团酒馆的地下楼层，与NPC对话后
报酬：解锁成就/奖杯“竞技豪杰”

要点：该任务要求玩家接受竞技场中的5项挑战，每一项挑战可以随时开始。而每一项挑战分为3场战斗，每场战斗结束以后玩家可以中场休息，但要是途中离开了竞技场，该项目的3场战斗就需要重来。本作的竞技场与其他游戏最大的不同点是，这里挑战完后没有任何报酬，所以玩家完全不用急着完成这一支线，等到了游戏尾声时，等级高了再一口气完成。

此外，通关竞技场无限挑战刷出敌人的特性，玩家还能在此处刷“特定方式攻击敌人”类的成就/奖杯。



蒂尔弗拉迪的孩子们

宗教法庭

开启条件：在圣马瑟斯的萨尔代宅邸门口，调查场景中橙色搜刮点
报酬：经验值1600XP，土著人的好感度+2

要点：玩家会顺着任务提示来到建筑物中寻找钥匙，找到离开时会遇到敌人，但如果当前带上柏图斯的话，则可回避这场战斗。其余部分跟随任务指引行动即可。

有抱负的商人

开启条件：进行一两个主线任务后，玩家在新希瑞的地图上找到一位带感叹号的NPC，前往与其对话
报酬：经验值1600XP

要点：任务前期是跟随指引跑腿拿执照，后面则要前往酒馆地下的竞技场进行一场战斗解救NPC，一直跟随任务指引行动即可。

特别的联盟

开启条件：完成支线任务“有抱负的商人”后
报酬：经验值1900XP，土著人的好感度+4

要点：进行该支线途中，当玩家来到希克马特区与这里的总督对话后，会开启另外的支线任务“袭击商队”（详见后文的以科学之名），完成之后本支线继续进行。之后玩家寻找莫顿时，可以带上同伴希奥拉，要是与其对话说服失败了，希奥拉会顺势再说服且自动成功。之后跟随任务指引行动即可。

■圣光秩序团营地

开启条件：完成主线任务“与恶魔面对面”后
报酬：经验值1900XP，土著人的好感度+4

要点：本任务有着两个分支：找红衣主教的话，跟着任务流程走，最后会与泰勒玛的好感度+1，与土著人的好感度-1；找艾索德，任务途中需要通过说服让其加入战斗，其他部分跟随任务流程行动即可，最后会与泰勒玛的好感度-2。

无论选择了哪种分支，报酬“与土著人的好感度+4”是不变的，玩家看心情选择就行。

伐木场

开启条件：进行阿芙拉的同伴任务“岛民的知识”时
报酬：经验值1600XP，土著人的好感度+2

要点：无特别要点，跟随任务指引行动即可。

血的代价

开启条件：完成支线任务“伐木场”后
报酬：经验值1900XP，土著人的好感度+4

要点：无特别要点，跟随任务指引行动即可。

以科学之名

袭击商队

开启条件：进行支线任务“特别的联盟”时，与希克马特的总督对话后
报酬：经验值1400XP

要点：跟随任务指引前进，玩家会遇见一群土著人，之后会出现与是否与他们战斗的分支，选择放过他们的话，最后与桥盟的好感度+2。



在反叛的中心

开启条件：完成支线任务“袭击商队”后，带着阿芙拉与希克马特的总督对话

报酬：经验值1600XP

要点：任务途中玩家会找到受伤的士兵，此时手中要是有恢复药，给予士兵后玩家与桥盟的好感度+2。之后将希奥拉设为同伴，一同前往土著人的营地，与此处的目标NPC对话会顺利的进行。对话完之后，土著人部落会遭到桥盟的袭击，接着会出现分支选项：帮助土著人，与土著人的好感度+2，与桥盟的好感度-2；帮助桥盟，与桥盟的好感度+2，与希奥拉的好感度-2，与土著人的好感度-6。从结果来看帮助桥盟是血亏的，但玩家还是看心情选择吧。

阿西里医生的实验

开启条件：完成支线任务“在反叛的中心”后

报酬：经验值2200XP

要点：前往阿西里医生的实验室，玩家可以强行战斗突破，也可以将时间调成夜晚按任务提示潜入。潜入洞穴后开始探索，其中洞穴上锁的牢笼没有钥匙，要求玩家的开锁等级有3才能开启，这些被囚禁的人最好都拯救。根据提示最后会见到阿西里医生，打败他以后出现选项，杀死或是让其送进法庭，选择杀死的话，桥盟的支线任务就会结束，与桥盟的关系等级也只会停留在“友善”。杀死阿西里医生在任务结束后，与“桥盟”好感度+2，将阿西里送上法庭，与“桥盟”好感度+4。

试炼

开启条件：进行支线任务“在反叛的中心”时，没有选择杀死阿西里医生

报酬：经验值2200XP

要点：与指定任务目标交谈以后便可开始搜索证据。在阿西里医生的实验室中，玩家能在房间内找到一把传奇枪械。找航海团的幸存者当证人时，先事先存档，前往目的地后会发现她会被人袭击，要是玩家手速不够快的话，该NPC会被人打死。说服欧努尔医生的话，需要玩家的天赋“直觉”有等级3。全部证据证人都搜索完以后，任务指引会突然消失，不用慌张，前往任务初始律师那与其对话即可，对话以后选择开庭，最后带上阿芙拉即可观看剧情动画，任务结束以后，若玩家在全部证据都收集完成的情况下，与桥盟的好感度会+8。

泰勒玛的起源

伊甸园的麻烦

开启条件：完成主线任务“新世界的旧邦国”后，来圣马瑟斯与红衣教主对话后

报酬：经验值1300XP，与泰勒玛的好感度+2，50金币

要点：顺着任务指引来到伊甸园，之后玩家便要在此处找失踪的石碑。找到偷走石碑的土著人的母亲后，与其对话，可通过恐吓（与土著人的好感度-2）、说服，或是直觉（要求等级1）来让其告诉我们她儿子的位置，之后走一大段路找到其儿子，玩家依然可以通过说服的方式让其归还石碑，否则就要打倒他，且与土著人的好感度-1。归还石碑后任务结束。



神学冲突

开启条件：完成支线任务“伊甸园的麻烦”和主线任务“与恶魔面对面”后，回到伊甸园与此处的NPC对话

报酬：经验值1600XP，与泰勒玛的好感度+1

要点：跟随任务流程指引，玩家会再次来到“与恶魔面对面”的沼泽，且发现此地区的一条道路被打开了。之后玩家就要和同伴调查这里的失踪事件。前往任务指定地点调查尸体时，会要求玩家的天赋“科学”有等级2，有的话主角就会成为福尔摩斯，顺利推理出一切，没有的话也没关系，主角将变成华生听从同伴的推理。最后会发现维吉尔修士是凶手，玩家前往质问以后，会出现分支：

· 举报维吉尔修士，之后与泰勒玛的好感度+2，且与修士战斗，战胜回去与修女对话后，与泰勒玛的好感度-1。

· 拿取50金币并让修士离开，之后回去与修女对话后，玩家与泰勒玛的好感度+1。

· 接受修士的100金币，与希奥拉的好感度-1，之后回去与修女对话会让其离开营地，再次与修士对话，玩家与泰勒玛的好感度+3。

三种分支皆可，玩家按自身喜好选择。

追随圣马瑟斯的脚步

开启条件：完成支线任务“神学冲突”后

报酬：经验值1900XP

要点：本任务要长途跋涉的来到任务指定地点，来到目标附近会遇到一个营火，先点燃。之后来到目标地点会遇见一只平原守护者，只有打倒他才能继续继续任务，所以开战吧。打法参考前文的疯狂所致。

战胜以后进入洞窟，跟随指示调查橙色搜刮点即可。此外，探索完该地图后打开地图，能见到一个区域尚未探索，该区域要求玩家天赋“直觉”有等级2才能进入，里面的宝箱能捡到圣马瑟斯铠甲套装。

神圣而狂野

开启条件：完成支线任务“追随圣马瑟斯的脚步”后

报酬：经验值2200XP，与泰勒玛的好感度+2

要点：找到了圣马瑟斯的真相以后，并将石碑带回来后，玩家与泰勒玛的好感度+2。之后又会是分支路线：

· 告知真相给修女，与泰勒玛的好感度+1，之后修士会带着一群敌兵进攻我们，敌兵都是法系敌人，小心被秒杀了。打败他们之后回圣马瑟斯找红衣教主，对话期间会出现说服选项，直觉等级有2的话则有新的对话选项，选择则直接达成任务，对话最后，玩家与泰勒玛的好感度+3，任务结束。

· 告知真相给修士，之后玩家便要去炸毁洞穴，炸毁途中，修女会带上一群敌人进攻玩家，这批敌人就弱多了。打败并炸毁洞穴后，回去找红衣教主报告，之后与泰勒玛的好感度+3，任务结束。

两种分支依然是玩家看喜好进行选择。



特别策划

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂

DLC补完计划

蒸汽世代

航海团的秘密

海军上将的秘密任务

开启条件：完成主线任务“叛徒！”后，来新希瑞的港口与XXX对话

报酬：经验值1300XP，与航海团的好感度+3

跟随任务指引行动即可，途中酒吧有制止打斗的情节，攻击并击倒即可。

泰勒玛的间谍

开启条件：完成支线任务“海军上将的秘密任务”后

报酬：经验值1600XP，与航海团的好感度+3

要点：跟随任务指引行动即可，最后让任务目标抖出真相时可通过说服或贿赂（200 金币）。

秘密

开启条件：完成支线任务“泰勒玛的间谍”后

报酬：经验值1900XP

要点：该任务中，玩家前往山洞寻找女孩时，只会发现女孩的尸体，且与航海团的好感度 -2，好在后面的任务“内敌”会补回来，其余部分跟随任务指示行动即可。

内敌

开启条件：完成支线任务“秘密”后

报酬：经验值2200XP，与航海团的好感度+5

要点：回去海军上校告知女孩的死亡后，与航海团的好感度 +3。之后跟随任务指示行动即可。

同伴支线

科特

战斗中失踪

开启条件：来到新希瑞以后，与科特对话

报酬：经验值1000XP，科特的好感度+3，钱币守卫团的好感度+1

要点：玩家先前往停尸房，说服守卫让我们进去，调查尸体旁边的纸条后回到门口指责医生。之后顺着任务指示会前往到酒馆，此时的士兵非常紧张，在前台与酒店老板对话以后买一瓶酒即可。最后玩家会再次找到一位士兵，玩家可以使用说服、贿赂的方法让其抖露信息，若带着科特前往的话，对话会追加额外选项，选择后直接达成任务条件。



幽灵之中

开启条件：完成科特上一支线任务和主线任务“新世界的旧邦国”后，和科特对话

报酬：经验值1300XP，科特的好感度+3

要点：顺着任务指示来到野外的营地，在营地中询问各种士兵了解大概情况以后，离开营地并来到附近的营火处，将时间调成夜晚后再前往营地。搜索完营地的建筑物以后出门，先打开任务菜单并切换当前任务目标到“使威尔海姆新兵免于夜间惩罚”，然后达到指定地点拯救新兵，拯救时依然可以通过说服等方法让对方收手，拯救完新兵之后，科特的好感度 +1。之后再跟随任务指示回到营地的目的地点，到达后触发事件，玩家可通过说服或是直觉来说然新兵们离开，失败的话玩家要面对一群敌人，成功的话仅需对付三名敌人。

偿清旧账

开启条件：完成科特上一支线任务和主线任务“叛徒！”后，和科特对话

报酬：经验值1600XP，科特的好感度+3

要点：任务开始后玩家的同伴可带上柏图斯，之后来到泰勒玛与任务指定的审问官交谈后，会出现特殊选项，选择后直接达成目的。之后玩家需要准备 3 个助眠药剂，天赋“科学”有等级 1 的话就直接来附近的工作台上制作一个，没有的话可以回新希瑞的商店处购买。最后，与任务目标交战以前，玩家可以先说服房间内其他士兵并让他们离去，若说服失败，玩家就得多打几个敌人。

希奥拉

找到布拉尼德女王

开启条件：完成主线任务“红矛的战斗”后

报酬：经验值1000XP，希奥拉的好感度+3

要点：跟随任务指引来到一个营地，与这里的 NPC 对话，在这里玩家要是成功说服队长交还尸体时，之后就能节省一大段流程。若是没法说服或是说服失败，玩家就得按提示搜刮房间，之后来到附近营火处将时间推进到夜晚，在指定地点伏击队长并进行一场战斗，战胜以后队长就会投降并答应交换尸体。

石中诺

开启条件：完成主线任务“水之试炼”和希奥拉上一支线任务后，与希奥拉对话

报酬：经验值1300XP，希奥拉的好感度+3

要点：玩家在任务中能够找到 NPC，玩家可以说服或是恐吓对方，恐吓时玩家与希奥拉、土著人的好感度 -1，若玩家当前直觉等级有 2，则对话直接出现新选项。再次回到村子与这里的泰勒玛人对话，之后出现分支：接受他们的金币，与泰勒玛的好感度 +1，与希奥拉的好感度 -1；不接受去举报泰勒玛，土著人的好感度 +2，与泰勒玛的好感度 -1。



女王的告别

开启条件：完成希奥拉上一支线任务后
报酬：经验值1600XP，希奥拉的好感度+3

要点：玩家在该任务中要炸毁好几个动物巢穴，身上记得备好“元素伤害炼金术制剂”。炸毁以后前往山洞，希奥拉会让玩家准备两种道具来开始仪式。这两种道具可以前往附近的村落购买，也可以在工作台上进行制作，但要求天赋“工匠”和“科学”有等级 1，带上关系等级为“友好”的阿芙拉 / 科特即可。制作完后，将它们带给希奥拉即可。

瓦斯科

家族之名

开启条件：来到新希瑞并与康斯坦丁对话以后，再与瓦斯科对话
报酬：经验值1000XP，瓦斯科的好感度+3

要点：该任务需要玩家进入到航海团领地，玩家记得准备好衣服，要是玩家大摇大摆走进去，不仅与航海团的好感度 -1，与瓦斯科的好感度也会 -1。玩家初始需要支开航海团的一波人，可以通过下药或去找妓女来帮忙，药剂此时可以去商店购买，而妓女的话可以通过说服或贿赂（100 金币），玩家按情况选择即可。之后按照任务指示，穿上航海团的衣服，进入指定地点获得道具即可。

家族团聚

开启条件：完成瓦斯科上一支线任务后，与瓦斯科对话
报酬：经验值1300XP，瓦斯科的好感度+4

要点：顺着任务指示即可，其中与 NPC 对话时，依然是说服、贿赂（100 金币）的选择。最后与一群暴徒对峙以前，玩家先存一个档，如果对峙时要是说服失败，玩家就得强制开战，且与商团的好感度 -1。

终生航海团人

开启条件：完成瓦斯科上一支线任务后，与瓦斯科对话
报酬：经验值1400XP，瓦斯科的好感度+5

要点：顺着任务指引进发即可，该任务最后会见到一只强化版的“沙滩守护者”，比主线任务的那头要强不少，血量非常的厚。前往任务指定地点以前，玩家最好储备完战斗的物资。

柏图斯

红衣教主的恶习

开启条件：完成主线任务“新世界的旧邦国”后，与柏图斯对话
报酬：经验值1000XP，柏图斯的好感度+3

要点：任务开始前，先在圣玛瑟斯的商店处购买 3 件“舒适背心”，之后顺着任务指引搜刮目标地点，前往地下室时，玩家以及同伴都装备上舒适背心，不断搜刮会发现这里的地下室通往着妓院，之后与此处任务指定的 NPC 对话，通过贿赂（50 金币）或说服让其抖露信息，直觉等级够高会出现新的选项。最后继续跟随任务指引，在夜晚时间跟踪任务目标即可。

危险赌注

开启条件：完成柏图斯上一支线任务和主线任务“叛徒！”后
报酬：经验值1300XP，柏图斯的好感度+3

要点：玩家先前往任务目标处，说服或是贿赂（250 金币）角色让其同意与你决斗，之后回家睡一天，再前往竞技场开始战斗，本场竞技场战斗是玩家单挑，小心应付。

柏图斯神父的罪

开启条件：完成瓦斯科上一支线任务后，完成一到两个支线任务后再与柏图斯对话
报酬：经验值1600XP，柏图斯的好感度+3

要点：跟随任务指引走即可，最后寻找一位土著人女性的时候，玩家要及时将怪物击杀并将女性救下。

阿芙拉

岛民的知识

开启条件：与阿芙拉对话
报酬：经验值1000XP，阿芙拉的好感度+3

要点：任务开始以前，玩家身上最好备几份解毒剂，待会用到。到达任务指定地点后便要与一群怪物战斗，该种类型怪物在游戏中属于比较强的类型，其甩尾攻击带有霸体，平时勿贪刀过多且尽可能远程开枪处理。战斗结束以后，任务会让玩家在限定时间内给场地中的 NPC 解毒，刚准备好的解毒药便能派上用场，全部解救后，与土著人的好感度 +1。之后，玩家需要跟踪其中一位 NPC，由于跟踪时有着几个高低差平台，玩家要先等 NPC 走远后再走下去平台，此外途中还会遇到野怪，尽快击杀处理并跟上 NPC，期间要是被发现了，任务依然可以继续下去，但是与土著人的好感度 -1。

智慧洞穴

开启条件：完成阿芙拉上一支线任务后，与阿芙拉对话
报酬：经验值1300XP，阿芙拉的好感度+3

要点：来到指定目标调查并往回走，玩家会遇上一群暴徒，玩家可以说服或花钱（100 金币）让他们离开，都不的话就与他们开战。结束之后能在营地里找到种子，之后回去石洞前放置即可。

连接仪式

开启条件：完成阿芙拉上一支线任务后，与阿芙拉对话
报酬：经验值1600XP，阿芙拉的好感度+3

要点：接受任务以后前往附近的营地直接跳过 1 天，之后来到指定地点举行仪式，举行仪式时会有一群桥盟的角色向我们发动进攻，玩家要一边保卫土著人一边将敌人给消灭掉。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

全成就/白金指南

全成就/白金流程

本作的全成就/白金难度不大，就是比较耗时且流程中有些硬性规定，且若玩家在本作有全成就/白金打算的话，至少需要进行两遍游戏流程，详情如下。

第一遍流程

· 选择“简单”或是“普通”进行游戏。

· 选择女性角色进行游戏。在流程中通过S/L的方式，与瓦斯科，柯特，以及希奥拉三位同伴达到恋爱关系，恋爱关系达成条件请看前文的同伴部分。

· 流程中与所有同伴以及势力的关系等级都要达到“友好”，也就是要求玩家将所有支线都完成掉。柯特的支线务必一有就马上完成，以防他在主线“叛徒！”对玩家进行背叛。

· 通过前文流程攻略备份存档的位置，刷出“太平盛世”“岛屿大甩卖”“返祖归宗”“新进神明”4个结局。

· 第一次流程中无法刷取的成就/奖杯：“爱意葱葱”“和平一大步”“极限激情”“血色背叛”“以启蒙神之名”“保全联盟”。

第二遍流程

· 选择“极限”难度开始游戏，且流程途中绝对不能中途更换难度。

· 选择男性角色进行游戏，与同伴阿芙拉达至恋爱关系。

· 支线任务看自身情况来选择是否去做，而同伴科特的关系等级保证为“怀疑”，即无视其任何支线。在主线“亲王的秘密”完成以前留个存档，在之后的主线“叛徒！”中，会在两个城邦势力中进行选择，各选择对应着1个成就/奖杯，两个都刷出来后即可继续游戏。

· 在为岛屿选择王的时候，选择邓卡斯，通关时会达成结局“和平一大步”。

●极难难度推荐打法

本作的极难难度敌人不仅数量多，还招招致命，玩近战时会很容易死亡，因此笔者在此建议玩家选择玩“火枪重甲流”，平时只需要站在远处射击敌人即可轻松应对游戏中的大部分战斗。火枪重甲流有着如下要求：

·游戏初始选择职业时，选择“技术”。尽早学会技能树绿色部分的全部技能，此外还要学红色与绿色部分交界处的技能“翻滚”。

·属性中主点“精确”和“耐力”。精确越高，玩家所能装备的火枪武器越强，耐力越高，玩家的生命值与防御力也越强，战斗时的容错率也会提高。

·天赋主点“科学”和“工艺”，点满这两个以后看情况点“直觉”。科学主要用来让玩家制作子弹，等级越高，玩家一次过制作的子弹数量也会变多；工匠则是让玩家为自己的武器/衣服进行加工强化。

·平时在探索时，路上的搜刮点都不要错过。

·前期开荒可能有点困难，等级不够时可以推推不需要战斗的支线任务。

·遇到的野怪，能不打就不打，而每次战斗以前，记得存个档。

·后期制作多点“狂怒药剂”。使用该药剂后玩家的怒气槽会自动恢复，怒气槽满时，便可使用技术风格的最终技能“炸弹”。

遵循上述要点，玩家到了后期基本可以大部分战斗开无双，通关以后即可获得最后的成就/奖杯。

综述

奖杯总数	铜50、银7、金1、白金1/59个
成就总数	1000点/58个
完美难度	6/10
完美所需时间	45～50小时
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能会错过的成就/奖杯	有
有无成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯白金
解锁条件 获取所有成就/奖杯

扬帆而行！ 10点/铜
解锁条件 你终于踏上了通往蒂尔弗拉迪的路

亲王之谜 10点/铜
解锁条件 你发现了商团的秘密以及自己的身世

政变未遂 50点/银
解锁条件 你阻止了钱币守卫团发起政变

血色背叛 10点/铜
解锁条件 你不得不杀死了背叛自己的朋友

以启蒙神之名 10点/铜
解锁条件 你决定从守卫团的政变中解救泰勒玛

保全联盟 10点/铜
解锁条件 你决定从守卫团的政变中解救联盟

久经考验 10点/铜
解锁条件 你通过了格兰丹的测试

石狱之外 10点/铜
解锁条件 你从芬巴尔的手中解救了康斯坦丁

权势游戏 10点/铜
解锁条件 你影响了选举，让自己偏爱的人当选至高王

千面神 10点/铜
解锁条件 你进入了神庙并与千面神交谈

败絮其中 10点/铜
解锁条件 你发现了康斯坦丁的行动

众志成城！ 50点/银
解锁条件 你成功使全部派别联合起来对抗康斯坦丁

太平盛世 50点/金
解锁条件 你已成功让所有派别和解并恢复平衡

返祖归宗 50点/银
解锁条件 你已决定抛弃旧大陆，使其承受悲惨命运

和平一大步 50点/银
解锁条件 你选择平衡在二者之间，但仍缺少一些盟友

岛屿大甩卖 50点/银
解锁条件 你牺牲了自己的血统之根，转而偏爱旧世界

新进神明 50点/
解锁条件 你已和康斯坦丁一起成为岛上新的神明

极限激情 150点/
解锁条件 在极限模式下完成游戏

心服口服 10点/
解锁条件 完成20个次要任务

友情至上 10点/
解锁条件 完成所有陪同任务

守卫真爱 10点/
解锁条件 与科特交往

Minundhanem 10点/
解锁条件 与希奥拉交往

爱意葱葱 10点/
解锁条件 与阿芙拉交往

爱如深海 10点/
解锁条件 与瓦斯科交往

竞技豪杰 10点/
解锁条件 成功应对竞技场中的所有挑战

Carants 10点/
解锁条件 在土著人中享有良好声誉

泰勒玛之选 10点/
解锁条件 在泰勒玛享有良好声誉

得到桥盟的偏爱 10点/
解锁条件 在桥盟中享有良好声誉

探险家 10点/
解锁条件 找到并点燃所有营火

近战宗师 10点/
解锁条件 使用近战武器造成500次伤害

战争法师 10点/
解锁条件 使用攻击法术造成500次伤害

火枪手 10点/
解锁条件 使用射击造成300次伤害

老谋深算 10点/
解锁条件 使用陷阱造成200次伤害

毒药大师 10点/
解锁条件 给敌人下毒100次

意犹未尽? 10点/
解锁条件 使用50份药剂

暗影刀锋 10点/
解锁条件 使用暗杀技能30次

森林之主 10点/
解锁条件 杀死一个森林守护者

山川之王 10点/
解锁条件 杀死一个山峦守护者

沼泽生物 10点/
解锁条件 杀死一个沼泽守护者

破坏者 10点/
解锁条件 杀死一个海洋守护者

平原传说 10点/
解锁条件 杀死一个平原守护者

荒野猎人 10点/
解锁条件 打猎20次

怪兽恶梦 10点/
解锁条件 杀死600只怪兽

强制外交 10点/
解锁条件 杀死300个人类

盆满钵满 10点/
解锁条件 清空100个容器

珍宝柜 10点/
解锁条件 收集200次原料

传奇永驻 10点/
解锁条件 获得一件传奇物品

踵武前贤 10点/
解锁条件 解锁一项新技能

战争艺术 10点/
解锁条件 解锁所有战士技能

巧夺天工 10点/
解锁条件 解锁全部技术技能

精湛法术 10点/
解锁条件 解锁所有魔法技能

天赋过人 10点/
解锁条件 重新分配一个天赋点数

术业有专攻 10点/
解锁条件 解锁一项属性的3个等级

灵巧飞贼 10点/
解锁条件 撬开20把锁

工匠 10点/
解锁条件 制作10种改进设备

炼金术士 10点/
解锁条件 制作10种炼金术元素

力量之路 10点/
解锁条件 重新分配一个属性点数

精益求精 10点/
解锁条件 解锁一项属性的5个等级



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代



XOne PS4 NS

怪物小子与被诅咒的王国		FDG Entertainment	
Monster Boy and the Cursed Kingdom		平台动作冒险	中文版
2018 年 12 月 4 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 39.99 美元			

对应游戏语言：简体中文
单人通关时间：19小时
※Steam版同步发售

在历经了将近 5 年的开发以及数轮跳票之后，《神奇男孩》系列新作——《怪物男孩与被诅咒的王国》终于得以成功登陆三大主机平台。这部得到了原系列制作人高度认可的游戏，无论在画面、音乐还是游戏性等诸多方面都表现得相当出彩，在发售之后就广泛受到了来自游戏媒体以及广大玩家们的一致好评。在本作中，玩家将扮演一位名为金的少年，他会与兄弟齐克以及其他朋友一道，解除叔叔纳布对王国所施展的魔法诅咒，探究其后不为人知的阴谋。闲话不多说，就让我们一同踏上拯救王国的冒险之旅吧。

系统详解

键位说明

与系列前作《神奇小子 龙之陷阱》相同，本作的操作会根据主角形态的变化而略有区别，不过大部分仍然是相似的。

PS4版	XOne版	NS版	说明
左摇杆←→/方向键←→	左摇杆←→/方向键←→	左摇杆←→/方向键←→	移动
左摇杆↑/方向键↑	左摇杆↑/方向键↑	左摇杆↑/方向键↑	进入建筑
左摇杆↓/方向键↓	左摇杆↓/方向键↓	左摇杆↓/方向键↓	下蹲
×	A	B	跳跃
□	X	Y	攻击
△	Y	X	魔法
○	B	A	特技
L1/R1	LB/RB	L/R	更换魔法
L2/R2	LT/RT	ZL/ZR	更换形态

特殊形态说明（NS版）

以下为 NS 版游戏中，不同动物形态的特殊操作方法：

形态	键位	说明
猪	A	嗅觉
蛇	Y/A	钻入缝隙、吞咽齿轮/头部撞击
青蛙	X	吐舌、吞咽跳板
狮子	X	冲撞
巨龙	B/X/X（按住）	飞行/火球/龙息

死亡机制

《怪物小子与被诅咒的王国》取消了系列前作在死亡后强制于初始村庄重生的设定，转而变更为目前较为流行的“存档点”重生机制。当玩家受到敌人攻击且损失所有血量之后，若玩家装备有恢复血量的万能药，系统将自动消耗一瓶血药从而使玩家在当前场景中复活且恢复部分生命值（如若购买的是黄金万能药，则可一次性补满全部的生命值）；但倘若玩家没有装配任何血量恢复道具，金将会在玩家最近的一次存档点中重生并恢复少量生命值。本作制作人在战斗难点以及 BOSS 战前都设有用以存档的祭坛，因此玩家大可尽情探索王国的每一个角落而无需担心角色死亡。



▲部分场景中的祭坛不但可以用以存档，还可以恢复玩家的当前最高生命值。

道具及用途一览

本作共向玩家提供了 6 种不同用途的魔法道具，玩家可用其击杀敌人或触发场景机关。其中除彩虹水滴外的其他 5 种道具皆可通过搜集相应的松露来进行升级，从而增加道具持有数量。

彩虹水滴：帮助玩家在地图上标识所到之处并未被发现的宝箱。

火球：向水平方向发射一枚火球，可用以击杀沿途敌人或对其造成伤害。



闪电：向垂直方向打出一记闪电，推荐用以击杀飞行类或悬挂类的敌人（例如蚊子、蝙蝠或蜘蛛等）。

旋风：向水平方向发射一波旋风，可持续攻击沿途的所有敌人，当遭遇墙壁阻挡后会自动消失。

炸弹：向水平方向投掷一枚炸弹，可用以击杀沿途敌人或对其造成伤害。

回旋飞镖：向水平方向投掷一枚飞镖，当飞镖回旋时将其接住后可再次使用且无使用上限，此道具亦可穿透墙壁。

形态篇

在本作游戏中，玩家所操作的主角金 (Jin) 将可以通过收集散布在王国各处的圣宝球，从而转换成为猪、蛇、青蛙、狮子以及巨龙共计五种不同的动物形态。在每一种形态下都会有其所独有的技能，除应用于战斗外，有时这些技能也可用来触发场景中的机关。玩家可根据不同战斗场景的需要，自由切换主角的形态。

猪形态

能力：嗅觉

介绍：在猪形态下，玩家可轻松利用其敏锐的嗅觉找寻到散落在王国各处的松露以及其它隐藏物品。其主要攻击方式为魔法远程攻击(例如火球、闪电等)，且不可装配其他任何武器装备。

蛇形态

能力：爬墙

介绍：在蛇形态下，玩家可以轻松进出场景中狭小的缝隙，此外还可以轻松附着于长有苔藓的平台之上。其主要攻击方式为远程喷射毒液攻击，且不可装配其他武器。值得一提的是，毒液在黑暗的环境中可短时间照亮周边的环境，在游戏前期玩家装备不足的情况下可籍此发现场景中的开关或敌人。

青蛙形态

能力：潜水、荡绳

介绍：当玩家处于青蛙形态下时，可以更加便捷的在水中移动且没有空气槽限制，进而更为便捷的探索水下世界。在部分场景中，玩家还可将舌头缠绕到圆环上进而荡至场景的上方。青蛙形态的主要攻击方式为剑盾，玩家可根据需要自由搭配不同类型的武器。值得一提的是，青蛙形态下玩家可以将敌人投掷出的炸弹吞下并用来解决其他敌人。此外，玩家还可利用舌头直接吞下蚊子形态的敌人（冰属性和电属性的蚊子除外），从而恢复少许血量。

狮子形态

能力：冲撞

介绍：处于狮子形态下的主角可以利用冲刺技能破坏沿途中的易碎砖块并伤害敌人，但玩家同时需要注意体力槽的消耗。狮子形态下的主要攻击方式为剑盾攻击，玩家可根据需要自由搭配不同类型的武器。

巨龙形态

能力：飞行、龙息

介绍：巨龙形态是全部五种动物形态中唯一一种具备飞行能力的形态。在此形态下，玩家也可自由搭配装配剑盾来进行战斗，其独有的龙息攻击方式也可对敌人造成相当可观的伤害。

支援设施

与系列前作的设定相同，本作游戏也向玩家提供了多种设施用以支援，其中包括武器店、诊所、铁匠铺等。

齐克的商店

齐克的商店主营各类魔法补给和万能药，价格相比于其他的魔法商店要更为便宜，但仅有一家。商店位于游戏主线故事开始之初，主角拿取武器的小屋内。此外值得一提的是，当玩家在齐克的商店购买物品后，即可解锁成就 / 奖杯 **“家族生意”**。

出售物品	价格
黄金万能药	20
火球魔咒	1
闪电魔咒	1
龙卷风魔咒	1
回旋飞镖	1
弹跳炸弹	1





犀牛铺&蓝鱼铺

出售各种不同属性的武器装备。

出售物品	价格	用途/属性
重型靴	10	在玩家不具备潜水能力的情况下，帮助其探索水域
法师圆盾	500	增加100%的反射伤害
法师长袍	500	-
法师手镯	200	增加25%的魔法弹药掉落率
法师靴	200	赋予玩家滞空能力
火焰之刃	350	火焰元素伤害
赤色长盾	350	可反射敌人发出的火球，并造成100%的反射伤害
赤色制服	350	-
赤色手镯	350	减少50%的爆炸伤害
骑士长矛	500	拥有更长的打击距离
骑士护甲	500	可免疫混乱效果
骑士手镯	500	伤害物理攻击者
寒冰之盾	500	增加50%的反射伤害，增加10%的敌人/射弹冻结几率
寒冰护甲	500	增加50%的防火力
寒冰手镯	500	快速反击后可恢复一些血量
编玛瑙盾	700	增加100%的反射物理伤害
编玛瑙暗甲	700	-
编玛瑙手镯	1000	增加50%的不利状态清除几率
弑人匕首	500	提高攻击速度
王子手镯	500	增加25%的闪耀率
黄金万能药配方	1500	将每种万能药变为全面恢复血量的药剂

铁匠铺

铁匠铺可为玩家的武器及道具镶嵌宝石，解锁隐藏功能。



▲在进行主线游戏的同时不要忘记搜集能量宝石和传奇宝石，将其交付给铁匠以升级武器道具，可以大幅提高玩家的属性。

同属性武器道具的增益效果

需要注意，当玩家升级所有武器道具之后，若同时装备相同属性的武器与道具便可以获得不同的增益。以下为全部 7 种装备的搭配方式（起始装备无任何增益效果），以及所对应的效果。

武器/道具	增益效果
传送棒+法师圆盾+法师长袍+法师手镯+法师靴	魔法伤害增加2倍，魔法子弹增加2倍，提高传送棒的伤害值
火焰之刃+赤色长盾+赤色制服+赤色手镯+赤色靴	在移动时可恢复生命值
弑人匕首+陆地神盾+王子长袍+王子手镯+王子靴	击杀敌人后将有几率掉落彩虹水滴
骑士长矛+凯旋光盾+骑士护甲+骑士手镯+轻云靴	当玩家剩余的生命值仅为3时，每次被敌人击中将最多损失1点生命
寒冰之剑+寒冰之盾+寒冰护甲+寒冰手镯+寒冰靴	提供最大的火焰伤害抗性
晨星+编玛瑙盾+编玛瑙暗甲+编玛瑙手镯+重型靴	每次被敌人击中后的伤害值将减少一半
黄金圣剑+黄金盾牌+黄金护甲+黄金手镯+黄金靴	玩家攻击时所造成的伤害会增加2倍，但防御力也将减少一半

魔法商店

魔法商店出售火球、闪电等各种消耗类魔咒，同时也贩卖生命恢复药剂，玩家可在此处进行补给。

出售物品	价格
万能药	40
火球魔咒	2
回旋飞镖	5
闪电魔咒	3

出售物品	价格
龙卷风魔咒	10
弹跳炸弹	2
彩虹水滴	300

护士站

护士站出售可供恢复血量的万能药，并且可以帮助玩家恢复所有血量。

出售物品	价格	用途/属性
恢复血量	20	恢复所有血量
万能药	40	可补充部分血量，当血量为0时自动使用
反灾难药水	10	使玩家在几分钟内不会受到任何减益效果的影响

软羊毛/安逸云客栈

软羊毛 / 安逸云客栈可进行游戏存档，同时也出售各类药剂补品。

出售物品	价格	用途/属性
休眠	20	保存游戏并恢复血量
万能药	40	可补充部分血量，当血量为0时自动使用
反灾难药水	10	使玩家在几分钟内不会受到任何减益效果的影响

掠宝大师

出售物品	价格	用途/属性
显示宝物	1彩虹水滴	在地图上标识玩家所到之处尚未发现的宝箱
兑换金币	1彩虹水滴	通过1滴彩虹水滴兑换100枚金币

冒险攻略

主线流程攻略

骷髅石海滩

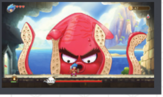
．在主角金与弟弟齐克会面之后，按照地图提示走向绿色光标处即可。该场景下的杂兵相对容易解决，建议不熟悉操作的新手玩家多利用跳劈的攻击方式（跳跃键＋左摇杆↓/方向键↓＋攻击键），可有效击杀或眩晕落点附近的敌人。

．成功解救佩佩洛谷并按照要求在犀牛铺购买重靴之后，玩家可根据地图提示探索水下世界并开启火力反射盾牌的宝箱。

BOSS战：巨型乌贼

作为本作第一个出场的 BOSS，巨型乌贼的难度相对简单许多。若乌贼将触手放至地面，玩家只需全力对其输出即可。当 BOSS 拍击地面并有落石砸下时，建议玩家全力躲避。在巨型乌贼损失一定血量之后，会有极高的几率尝试将金吸入口中，玩家只需向反方向移动即可加以应对。如若操作失误，则需按照提示按下相应按键，否则将损失较多血量。





下水道

．初次进入下水道的玩家有可能会迷路，转变猪形态可利用嗅觉查找路标指示，随后按照箭头方向行进即可。



．在下水道行进途中主角将会遭遇一名巨型骑士，根据场景中的提示建议玩家利用火球进行远程攻击。在骑士转身并向玩家方向冲刺时，可籍由场景底部的两处跳台移动至场景上方进行躲避。当魔法全部消耗后，可击杀两处高台上的水滴状敌人进行魔法补给。需要注意骑士的盾牌可以抵挡住玩家发射的火球，因此必须在其转身之后全力攻击他的背部（跳跃攻击巨型骑士的头部同样有效）。战斗结束后，玩家即可得到开启通往卢皮亚村的金钥匙。

迷雾森林

．在进入BOSS战之前，玩家需根据左侧树林中的提示分别激活4座蘑菇形状的机关，在得到蘑菇钥匙后便能打开城堡的大门。

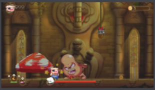


▲蘑菇城堡外的四座机关以及所对应的表情。

BOSS战：蘑菇大王

蘑菇大王的主要有两种攻击方式，一种为跳跃践踏，另外一种则是投掷伞帽。建议玩家尽量贴近BOSS并蹲下，使用回旋镖对其输出，期间仅需注意躲避小型蘑菇和蘑菇大王跳起后落下的位置即可。另外值得一提的是，回旋镖可以帮助玩家收集敌人掉落的道具和生命值，建议在战斗中多利用这一道具的特性。





▲蘑菇大王投掷的伞帽可致使玩家中毒，在游戏前期生命值不高的情况下要注意提防。

BOSS战：大毒蛇

．阶段一：BOSS将在场景中的7个洞穴内快速移动并向金喷射毒液，玩家可根据洞穴外的土块来提前判断毒蛇的位置。若BOSS位于场景上方，玩家可利用重击地面的方式迫使其掉落，此举同时还能对其造成相当可观的伤害。

．阶段二：BOSS附着于场景上方的跳台上。当跳台移动至蜂巢上方时，玩家可重击地面将BOSS用蜂蜜困住，随后对其输出即可。需要注意，BOSS经常会利用场景中的三处缝隙主动到地面攻击玩家，这时只需提前走至场景最右端即可避免伤害。当BOSS的血量不足时，它会主动爬向跳台下方以躲避落下的蜂巢，利用闪电魔法便能强制反转跳台。若玩家的闪电魔法不足，可击杀场景中的杂兵进行补给。





▲若不小心操作失误没能使蜂巢落在BOSS身上，玩家可跳进场景右侧的水塘以躲避蜂群的攻击。

水晶洞穴

．在得到蛇形力量的圣宝球后，玩家需返回卢皮亚村向神猫复命。在与之交谈后，便能得到通往村庄地下水晶洞穴入口的钥匙。

．水晶洞穴中设计有大量可被蛇毒点亮的水晶石，玩家一般需要点亮本场景内的全部水晶石，以激活机关。

BOSS战：远古青蛙

远古青蛙的移动速度相对敏捷，建议玩家多利用蛇形态下的特殊攻击方式“头部撞击”与其近身纠缠。当BOSS快速撞击地面时，同样也可以利用“头部撞击”进行快速闪避。在战斗中远古青蛙会用舌头将主角吞入腹中，玩家必须尽快移动至BOSS的心脏位置且不能被胃液淹没，随后就可以切换至猪形态全力对其心脏进行攻击，造成大量伤害。





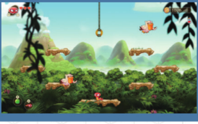
迷失寺庙

．继续向前探索水晶洞穴可获取关键道具“赤色靴”，玩家可利用其融化前进途中的冰块。

．重返卢皮亚村并与神猫交谈，可获悉下一个目的地的所在位置。

．在攀爬藤蔓时，玩家可以通过操作摇杆的左右按键来调整盾牌的位置，从而反射敌人喷射的火球。

．进入墓室前需先得到特兹卡钥匙，场景上方的两只守护钥匙宝箱的鸟类敌人有着较快的移动速度，建议玩家切换至蛇形态喷射毒液将其击杀。



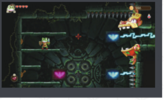
．击败几个手持炸弹的敌人后，玩家需在下一个场景中利用毒液按照左上→右下→左下→右上的顺序依次激活四个开关，从而开启大门。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

BOSS战：凯兹

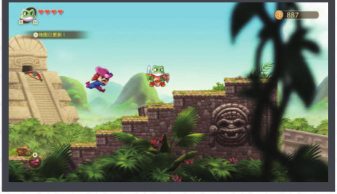
与凯兹的BOSS战更多的是考验玩家的随机应变能力。本关卡需先后扳动场景左侧的三个机关，当凯兹与主角处于同一平面时则可旋转房间进入到BOSS内部。根据不同场景，玩家应分别转换至相应的动物形态，在时间耗尽之前全力击杀房间内部的蓝色蝙蝠。当三个蓝色蝙蝠全部死亡后，玩家在将红色蝙蝠击杀即可战胜凯兹，得到特兹卡护身符。





竞速赛1

这是玩家与麦克．马利诺的第一场竞速比赛，多利用青蛙形态下的荡绳技能可帮助玩家轻松获胜。在取得胜利后，可解锁成就**“望尘莫及”**。



．将马利诺抢走的特兹卡护身符交还给利弗拉特教授后，可获取寒冰之剑作为奖励。此武器可以冻结冰块，帮助玩家穿过瀑布。

．在迷失寺庙的一处场景中设有蓝色铺，建议玩家购买道具赤色手镯，可有效减弱敌人投掷出的炸弹伤害。

．进入迷失寺庙会遇到守卫斯芬克斯，玩家需正确回答其提出的三个随机问题，以下为可能出现的问题以及所对应的答案。

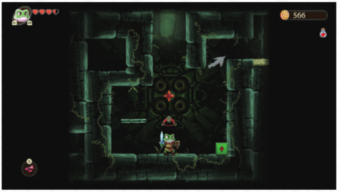
问题	答案
谁是水晶洞穴的守护者?	远古青蛙
谁是迷雾丛林的守护者?	蘑菇大王
我最讨厌什么?	香肠
巨型乌贼有多少大触角?	5
你最先与一下哪个怪兽进行了战斗?	螃蟹

．进入斯芬克斯的口中后，玩家激活点亮迷失神庙中的四个闪电开关，其中探索左上房间将可获取道具“王子靴”，该道具可以赋予玩家二段跳的能力。



▲从图示缺口跳入后，一路向下即可找到装有“王子靴”的宝箱。

．进入左下房间后，首先通过转动机关取得绿色跳台，随后将其摆放在白色箭头的下方并跳上，击杀蜘蛛并激活闪电开关后即可离开。



．场景右下角的房间要相对容易很多，玩家只需全力躲避追击的石块和其他机关。利用火球点燃房间内部的火把后，系统会固定刷出数只蚊子，在青蛙形态下通过舌头将其吞咽便可快速清理，并得到关键道具“陆地神盾”，通过盾牌的物理反射特性来应对下一场景中变色龙吐出的绿光。

．进入右上房间，转动开关并抵达持有炸弹敌人的场景。将全部敌人击杀后，可以获得首个“超级炸弹松露”。返回之前的场景，反转房间并使用炸弹粉碎画有炸弹符号的砖块，随后可以装有“王子长袍”的宝箱。再进入下一个场景前装备“王子长袍”，可在黑暗中为玩家提供光源。点燃黑暗房间中的全部三个火把，在打开顶部的两扇门，即可看见该场景的闪电开关。



▲如图所示，继续朝着箭头方向前进，在解决完场景中的四个敌人后即可获得首个超级炸弹松露的奖励。

BOSS战：雄狮勇士

全部四个闪电开关激活后，返回寺庙大厅进入通往BOSS的房间，与雄狮勇士的战斗大致分为三个阶段。

．阶段一：BOSS利用极快的位移向玩家的方向发起冲锋。这时只需触动场景中间的机关便可致使房间倒转，导致BOSS落地并造成较长时间的硬直。

．阶段二：BOSS攀登至场景上方，每次会召唤两名投掷炸弹的敌人对玩家进行攻击。当两名敌人死亡后，雄狮勇士会发射一枚绿色的小球。玩家须使用盾牌将其弹反给BOSS，致使BOSS强制落地。必须说明，弹反要求玩家必须提前预判小球的落点，多尝试练习几次后便可熟练掌握其中的规律。

．阶段三：BOSS在阶段三的招式与阶段二大体相似。惟一的不同之处为发射绿色小球前会向玩家所在的位置投掷三个飞斧，飞斧同样可以利用盾牌弹射开。



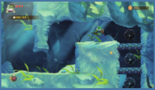


海盗海岸

．离开迷失寺庙后，根据地图提示前往海盗海岸。抵达场景后，玩家需要帮助海盗帕西制作炖烤猪肉，需要分别搜集食材野樱莓（利用空中的圆环移动后即可发现）、菠萝（位于远处平台，需利用炮台进行轰击）和萝卜（位于水下）。搜集完毕后，将三种食材放进炖锅中，使用火球点燃柴火，然后变身为猪形态跳入锅中等待一段时间后与帕西交谈。后者将给予关键道具“帕西炸弹”。



．利用帕西炸弹炸开水下标识有“X”符号的巨石。由于场景光源不足，因此这里建议玩家装备“王子长袍”以提供视野，须小心引爆并躲避沿途的水雷。游泳至场景底部的最右侧，依次拉动不同颜色的水晶开关（红色 2 次，黄色 3 次，绿色 1 次，蓝色 3 次，紫色 1 次）。进入房间门，可在场景顶部找到装有海盗船钥匙的宝箱。自此玩家可以打开最顶部的房间，找到“海盗旗”。



▲变身为青蛙形态，利用舌头可远距离安全引爆炸弹。

．返回海盗海岸与帕西交谈，后者会给予道具“海盗达布隆”，玩家自此可以通过收集海盗之魂进行体力补充。按照帕西的要求前往灯塔，绑好海盗旗。

．海盗船内部因海浪原因而左右摇晃，玩家需要看准时机进行移动，须小心船舱内部的木箱。

BOSS战：海神

海神的攻击方式较其他 BOSS 相比要更少，因此也更容易应对。玩家可直接与其近身搏斗，期间躲避海神发射的光波和其他杂兵即可轻松取得胜利。





艾瑞亚村&火山

．返回卢皮亚村，建议先行前往铁匠铺升级武器“传送棒”，解锁该武器的“子弹攻击”技能将有助于玩家应对艾瑞亚苍穹和火山两个场景中的飞行类敌人。

．与神猫交谈后，使用帕西赠与的“英雄殿钥匙”打开英雄殿的大门。将场景顶部的吊灯放下并依次点燃，即可通过出现的梯子爬至大殿房顶。敲响顶部的大钟，可解锁成就“**被遗望的声音**”。

．抵达艾瑞亚村，可先去当地的犀牛铺购买全套的“寒冰系列武器”（包括寒冰之盾、寒冰护甲和寒冰手镯），可有效提高玩家在火山场景的生存率。连续使用二段跳直至来到存放“轻云靴”的宝箱处，玩家自此可以掌握在云端行走的能力。

．再次遇见利弗拉特教授，玩家需要帮助他敲响隐藏在火山中的四座大钟从而解开大厅中壁画的信息。行进途中多留意火山场景中可移动的石块，玩家大部分时候需要将其摆放至正确位置当跳板使用。

．得到道具“狮符咒”后，玩家需要拿到隐藏在场景上方左侧熔岩瀑布中的齿轮。切换至青蛙形态并用“寒冰之剑”短暂的冻结瀑布后，迅速用舌头即可安全取得齿轮。

．解救落入陷阱的佩佩洛谷需要玩家预先升级武器“寒冰之剑”，在此前的场景中玩家可以通过嗅觉搜集到一块升级原料“传奇宝石”，直接去铁匠铺即可解锁冻结火属敌人的技能。当佩佩洛谷自由后，玩家要需要保护它免于火焰伤害（当佩佩洛谷受到 3 次伤害即判定为失败）。



▲当玩家进入右上方的房间后，可利用嗅觉在该场景发现一块用以进行武器升级的“传奇宝石”。

BOSS战：蝙龙

在本 BOSS 战场景的左右两方以及上侧共分布有五组尖刺。玩家需要变身为狮子形态，连续三次使用向上冲撞的技能（或使用武器普通攻击三次）将蝙龙撞至眩晕状态，再令其头部与尖刺撞击即可。撞击完毕，BOSS 会瞄准并飞向玩家所在的位置，只需在准星变为红色前快速移动至安全区域便可以避免伤害。随后，蝙龙将把岩浆泼洒至地面，根据战斗阶段的变化岩浆的位置也会随之发生改变，玩家只要记住其规律便能躲避至安全位置。BOSS 在非眩晕状态下会向玩家所在的位置喷射火球、龙息，或召唤杂兵，根据不同情况采取不同措施即可轻松应对。





BOSS 四个阶段泼洒岩浆的先后顺序及位置：

阶段一：中间，左右两边

阶段二：右，中，左，中，右

阶段三：左中，右中，左中

阶段四：左右两边，中间，左右两边，中间，左右两边，中间

BOSS战：假面锦鲤

在 BOSS 战正式开打之前，玩家将会遇到数名普通杂兵，全力集火击杀其中唯一一条鲤鱼敌人可得到一瓶“万能药”。假面锦鲤的主要攻击方式为远程魔法攻击，玩家需要提前预判弹道走向并加以躲避，盾牌可以保护玩家不受魔法的伤害。除发射魔法粒子外，BOSS 还会向玩家随机释放激光、杂兵或进行水平冲撞。由于这些攻击方式都有非常明显的准备动作，因此相对容易加以应对。

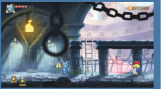




．根据兄弟齐克的提示搭乘升降梯来到艾瑞亚苍穹，与胡里奥交谈以领取后者交付的任务。返回卢皮亚村，找寻神猫并尝试与之进行对话可触发剧情。

卢皮亚城堡&城堡监狱

．卢皮亚城堡中的企鹅护卫不但装备精良，而且精通战斗技巧，建议玩家在卢皮亚村升级武器并进行必要的补给后在进入城堡内部。





．进入城堡监狱后，玩家需要躲避企鹅护卫身前的红光且不能攻击该场景中的任何企鹅护卫。若操作失误导致主角被捕，玩家只需变身为蛇形态逃离监牢即可。

．搭乘监狱内部的升降梯直至底层，玩家将会遇到一名企鹅守卫。守卫会与玩家进行例行暗号安全检查，若玩家全部回答正确则可继续前进。以下为可能将被问及的问题以及所对应的答案。



问题	答案
皇家守卫吃得最多的圆形蔬菜是哪种?	西红柿
奶酪有几个孔?	14
国王最喜欢的西红柿是什么颜色?	蓝色
哪一项从来都不是皇家护卫的暗号?	一只鸡
通过混合所有暗号，你可以烘焙什么?	披萨

瀑布&枯木墓地

．成功解救霍兹先生后，前者将给予玩家道具“瀑布钥匙”。返回卢皮亚村，通过村中的井道通过水晶洞穴前往瀑布。打开该场景中通往枯木墓地的大门，进门后点燃全部四个火把便可以继续前进。接下来的场景中会有大量滚石，玩家可通过操作机关和制造冰块来控制滚石的走向，继而粉碎挡路的石块。

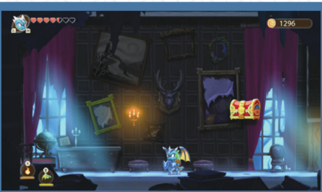
．初入枯木墓地，玩家可发现一个可移动的宝箱。利用火球将其击破后，可得到道具“闹鬼庄园钥匙”，利用其可以打开场景最右侧的闹鬼庄园的大门。本场景中有大量移动速度快、且可造成高伤害的骷髅杂兵，建议购买并升级武器“弑人匕首”，可有效应对前者的攻击。



闹鬼庄园

．闹鬼庄园内部构造极为复杂，玩家稍不注意就有迷路的可能，以下为笔者推荐的行进路线。

(1) 进入闹鬼庄园的大厅后，利用楼梯和跳板先行前往三楼左侧的房间。击杀房间内的宝箱怪，可获得通关关键道具“凯旋光盾”。装备光盾后，玩家自此得以反射光线。



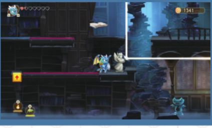
(2) 返回大厅并前往二楼左侧的房间，一直向前移动直至到达庄园中的藏书室。向上跳跃或飞行，到达藏书室右侧的一个设有衣柜、地球仪和马利诺雕像的房间。通过黑洞附身于房间中四个物品的体内，利用每个物品中发光球体击碎场景中发光的砖块。在马利诺雕像的内部，玩家需要调整三个棱镜的开关，直至光线照到底部的水晶上即可。击杀无处藏身的黄金幽灵后，可获得关键道具“教堂钥匙”。



(3) 返回藏书室，在该场景最顶端的左侧房间即为教堂，利用之前的得到的“教堂钥匙”打开上锁的木门。进入房间后，首先拉动左侧的窗帘开关使光线射入，触发场景中间位置的按钮，再把底部左侧的雕像推至凹陷的地面便可以离开教堂。



(4) 返回藏书室，在教堂右边的一处平台可以发现另外一座装有棱镜的雕像，将其摆放至合适的位置直至光线笔直的射向地面。回到地面后，玩家可以需要推动左侧的雕像到一层传送带的最右侧。在光线射向右侧时，即可离开藏书室。



(5) 通过藏书室一楼的木门可以返回庄园大厅，继续前往左侧二楼的房间，调整室内的棱镜直到光线可以进入大厅内部。重返大厅，利用棱镜和“凯旋光盾”点亮场景上层的水晶，开启左侧四楼房间的大门。



(6) 进入左侧四楼，其构造为一个上下倒置的房间。打开存放于其中的宝箱，可获得关键道具“起居室钥匙”。返回庄园大厅一楼，用钥匙打开右侧的起居室木门，进门后可发现两个跟随钢琴起舞的蓝色幽灵。继续向右侧前进，就可以发现马利诺本人，与之对话后就可以触发剧情。

竞速赛2

为了夺回霍兹先生的宝物和龙符咒，金必须与马利诺进行第二场竞速赛。玩家需要根据场景和地形的变化，提前做好变身的准备。虽然这场比赛的总体难度要明显高于第一次，但只要略微练习几次便能获得比赛的胜利。

.取得竞速赛的胜利后，玩家将得到龙符咒。根据马利诺的提示，霍兹先生的宝藏被放置于闹鬼庄园的餐厅里。在前往餐厅前，我们还需要做一些其他的准备工作。

(1) 返回闹鬼庄园的大厅，进入二楼右侧的房间内部。通过黑洞附身于场景上侧的吊灯，将吊灯上升至最顶端。之后继续触发黑洞，变身为蛇形态，利用木梁处的铁球粉碎下方的砖块和喷火雕像，之后再将其移动至场景底端的最右侧。





(2) 返回大厅，前往三楼右侧房间。击杀其中的一个骷髅杂兵后，场景中会出现黑洞。进入黑洞，附身于左侧的雕像内部，击杀最顶层的绿色幽灵即可移动雕像。操作雕像至房间的最右侧，利用其击破地面。再次进入黑洞，附身于被粉碎地面上方的风扇内，将其移动至地板下方。



▲如图所示，将雕像摆放在砖块的正上方。

(3) 利用风扇的扇叶清除挡路的树根，一路直达场景右下方的通道内，进入一处有紫色喷泉的新场景。

(4) 场景的左上方有一处黑洞，出发后可发现一只紫色幽灵。攻击幽灵，直至黑洞抵达场景的最上方。附身于铁球内部。移动铁球至场景的最下层，粉碎地面左侧的可破坏砖块。



(5) 进入地下室后，玩家可发现一部机器。进入其体内后，调整5个操纵杆直至表盘上的度数正好停留在绿色的指针位置。



(6) 返回一层，进入到喷泉右侧的房间内。首先附身于场景上方的吊灯内，将吊灯降落至水底处。接着操作右上方的铁球，利用其破坏钟表左侧的砖块，进入到钟表内部。



▲吊灯的摆放位置如图所示。

(7) 一路飞行至钟表场景的最上方。根据信息提示“提醒：晚餐在午夜 ... 不要迟到”，利用“凯旋光盾”修正光线，从而将表盘上的指针调整为12时整。

(8) 离开钟表并进入右侧开启的房间，帮助被卡住的佩佩洛谷重获自由。与之对话后将会触发一场与幽灵的战斗，建议玩家变身为龙形态并站至场景左右两方发射火球即可。

(9) 带领佩佩洛谷回到庄园大厅，前往右侧三楼摆放有马利诺画像的房间外。利用佩佩洛谷的技能激活水晶灯，打开房间，其内部的构造同样为上下倒置。走至场景最右侧，

通过重新放置桌子的位置来使用铁球粉碎右侧楼梯口的巨石。登上梯子，首先将底部的棱镜雕像推至底部平台的最右侧，接着配合佩佩洛谷一起点亮两座水晶灯。走进打开的隐藏门，同样需要玩家附身于该场景中的两座吊灯来破坏左侧的石块。





(10) 继续前进，利用龙息点燃雕像。接着进入到锁内，将上层锁眼处的突出位置顶回原位即可开锁。

(11) 进入房间后，通过操控传送带的开关来运载炸弹和铁球。打开隐藏门，到顶部操作铁球以砸开下方的砖块，随后即可进入。

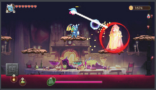
(12) 在餐厅的位置可遇到一个幽灵。由于我们无法理解其语言，因此会被强制送回上一个存档点。这时只需点开菜单键，在选项界面可以看到“幽灵语翻译”的选项，将其调整为“是”后则可继续进行游戏。



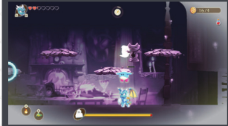
BOSS战：不死巫师

. 阶段一：BOSS 在第一阶段的主要攻击方式为激光和传送门召唤武器两种攻击方式，期间不死巫师还会有防护罩来保护他不受任何攻击伤害，玩家需要利用佩佩洛谷的激光来将其破坏。需要注意，佩佩洛谷的技能仅能用来破坏防护罩，而不能对BOSS 本人造成任何伤害。当佩佩洛谷的技能耗尽后，玩家可以主动攻击不死巫师的防护罩以吸引出幽灵，前者会自行将其吞噬来充能。





. 阶段二：BOSS 会进入虚化状态，同时会召唤四条激光封锁主角的走位。玩家首先需要利用龙息点燃场景中的雕像，触发黑洞后即可迫使不死巫师实体化以对其造成伤害。此外，该阶段的 BOSS 还不时会召唤一只幽灵影响玩家点燃雕像，应尽快将其击杀并注意躲避受不死巫师召唤而来的武器攻击。



. 阶段三：阶段三的战斗类似于此前的假面锦鲤，玩家只需预判躲避不死巫师发射的魔法，同时利用火球全力输出即可取得胜利。



. 击败不死巫师后，玩家可利用场景中的跳台跳到远处的餐桌上。利用向下冲击的技能猛击龙的背部，便可以得到霍兹先生的宝物“幸运饼干”。

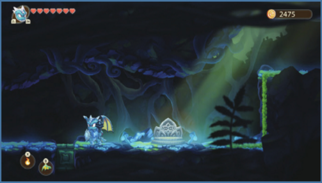
三圣物

. 返回艾瑞亚苍穹并向霍兹先生交付任务，后者会告知玩家找寻三件圣物。前往卢皮亚村的英雄殿与阿比羊修女进行交谈，可得知圣物的线索并获取关键道具“晨星”。

. 重返艾瑞亚苍穹，在霍兹先生左边的场景中就摆放着一件圣物。利用晨星击碎砖块，接着将黄色机关左旋两次，绿色机关左旋一次，紫色机关左旋一次的顺序便可破解谜题，玩家可得到圣物“蝾螈十字架”。



. 通过卢皮亚村的井道并一路向左行进，直到一处有存档点的位置。利用晨星击碎地表的砖块，第二件圣物“陶笛”就在下面的房间内。得到陶笛后，主角会被传送至一个像素风格的维度中，根据仙女的提示按下相应的按键吹奏陶笛即可走出陷阱。



▲敲击图示区域的地面砖块即可进入存放“陶笛”的房间内。

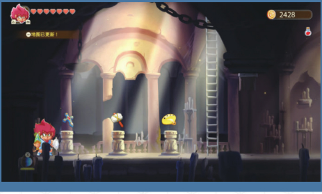
．传送至骷髅石海岸，来到游戏开始之初主角钓鱼的位置。跳入水中后，击破砖块进入其中。房间内分布有三个房间，需要玩家逐一激活其中的开关，以下为应对技巧。

(1) 位于左边的房间要求玩家全程不得使用跳跃或飞行技能。首先变身为蛇形态附着在地表的青苔之上，利用场景最右侧的跳台跳上上方的平台后，径直往前走即可出现隐藏的木板。抵达开关前的木板时，变身为狮子形态，利用向下冲击攻击下方的红色螃蟹即可跳跃到对面的平台，接着触动机关便可离开房间。

(2) 在中间的房间时玩家不能直接或间接的攻击敌人。全程闪避敌人并来到开关的位置，引诱向日葵吐火球攻击，之后操作场景中间的机关让火球来触动开关。

(3) 进入右边的房间后，玩家只要保证全程处于移动状态便能解除魔咒。

．得到第三件圣物“石斧”，返回英雄殿的地下室，将其全部归位之后便可经由暗道进入王宫内部，同时还可解锁成就“A Legendary Reunion”。



卢皮亚城堡

．进入城堡后，来到左边的一处有喷火雕像的房间内，向上飞行即可看见通往其他房间的入口。

．利用并改变城堡外围的风向可有效将齿轮送至对面的开关处。开门后通过青蛙形态下的舌头改变房间内的图案，记住不同地点的构造后就可以离开。

BOSS战：纳布

与叔叔纳布的战斗是围绕着一台老虎机展开的。当玩家操作老虎机时，若有一个图案显示为红色的“X”，就会强制进入其他场景。以下为全部可能出现的战斗场景，以及应对的技巧。

．场景一：纳布召唤数个普通杂兵围攻玩家，建议直接变身为狮子形态利用冲撞将其全部击杀。

．场景二：BOSS 变换场景为喷发的火山熔岩，即刻换上寒冰靴就能避免伤害。

．场景三：场景变为一个布满青苔的大圆环，玩家需变身成为蛇形态以躲避纳布的火球攻击。

．场景四：纳布朝向玩家的方向喷射火焰，变身为龙形态后利用龙息可有效压制其攻击。

．场景五：纳布召唤出两只幽灵，并在场景的地面和上方布满跳台，尽快将幽灵击杀并躲避 BOSS 的红色防护罩即可。

当老虎机的全部三个图案显示为绿色的“0”时，场景两旁将各出现一列酒桶，纳布会释放魔法，击中其中的一桶，被击中的酒桶显示为蓝色。之后 BOSS 会控制两边箭头符号附近的酒桶砸向玩家，玩家需要确保蓝色的酒桶处于箭头符号附近且吸引其击中纳布。需要注意的是纳布发出的魔法同样对玩家有效，因此要注意躲避。





．阶段一：不破坏两边的任何酒桶

．阶段二：破坏右侧的酒桶，直到位于最顶端的蓝色酒桶处于箭头符号附近。



．阶段三：当纳布将场景右侧最底部的酒桶变为蓝色后，立即变身为青蛙形态并用舌头翻转房间。此时纳布会左右移动以查看箭头符号周围是否有蓝色酒桶，因此在其检查完左侧的一列之后再将酒桶摆放至指定位置。三次击中 BOSS，纳布将恢复正常，战斗结束。



黑暗国度

．该场景中的射线以及怪物发出的光波可以利用主角的快速闪避技能躲避。独眼巨人的弱点为其身后的蓝色脓包，玩家需要快速闪现至巨人的身后，在攻击其背部。

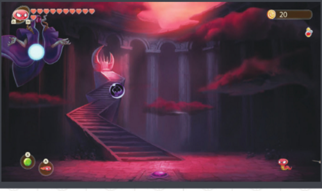


▲黄金圣剑可有效击破阻挡玩家前进的暗物质。

．根据传送点处的地图提示，我们必须找寻散落在王国各个角落的黄金圣剑碎片。将其交付给传奇铁匠狐希斯，即可锻造成品，刺穿暗物质。

BOSS战：主人萨罗

．阶段一：萨罗会使用五个圣宝球攻击玩家，玩家需在遭受攻击前变身为相应的形态击中圣宝球（例如变身为蛇形态攻击蛇形圣宝球）。BOSS 召唤圣宝球的顺序依次为蛇→青蛙→狮子→巨龙→人类，当所有的圣宝球都被击中时，则该阶段结束。



. 阶段二：该阶段需要玩家变身为龙形态与 BOSS 战斗。由于此时玩家已经得到攻击力相当可观的的武器“黄金圣剑”，因此建议直接近身攻击萨罗。当 BOSS 的血量不足时，会召唤出数个魔法球阻挡玩家，这时只需按照场景中的空隙快速移动到萨罗身边并持续输出即可。



. 阶段三：BOSS 变身成为一个球体。玩家需利用狮子形态下的快速冲撞与之撞击，期间需避免触碰到球体表面的刺。



. 阶段四：萨罗变幻出三个分身，其本体不会攻击玩家。在确定本体身份后，通过青蛙形态的舌头攻击其身体上的火焰，BOSS 会进入眩晕状态，紧接着利用武器攻击火焰。



. 阶段五：萨罗将战斗场景变为一个布满青苔的圆环，玩家需变成蛇形态并对 BOSS 喷射毒液，要躲避其发出的魔法攻击并提防 BOSS 突然转变圆环的旋转方向。

. 阶段六：BOSS 召唤出数道闪电以避免玩家近身，玩家在变身为人形态后需利用快速移动的技能贴近萨罗。本阶段过后将进入过场动画，全主线流程到此结束。





刷钱攻略

在本作中击杀敌人后掉落的金钱可以购买或升级玩家的武器装备，由于大部分商品和服务的价格不菲，所以极有可能出现金钱短缺的情况。当出现这种问题时，玩家可以来到火山的这一区域。该场景的平台上会源源不断的刷出新的敌人，每击杀其中一名就可以获取 10 枚金币的奖励，玩家可根据实际需要任意刷取。值得一提的是，这一刷钱技巧为关卡设定而非游戏 BUG，因此玩家不必担心版本更新后游戏官方会将其修复。





成就/奖杯综述

成就总数	1000点/32个
奖杯总数	铜18、银8、金6、白金1/33个
完美难度	4/10
完美所需时间	20~30小时
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作共涉及 32 个成就和 33 个奖杯（PS4 独占一个白金奖杯），整体游戏难度并不高。然而本作中的收集要素却相对较为繁琐，会占用玩家相对较多时间。因此建议玩家在一周目正常通关游戏之后，再逐一对其进行清理。

完美路线

首先，建议玩家一周目正常进行并通关游戏。全成就 / 奖杯中除了涉及到一部分固定剧情外，还会要求玩家使用特殊的攻击方式击杀一定数量的敌人。以下为游戏结局打通之后，玩家可以解锁的成就 / 奖杯：

剧情相关

好友佩佩洛谷	家庭团聚
冷血英雄	传奇般的回归
并不是王子	恢复原状
大型猫科动物	怪兽世界的救世主
喷吐火焰	Monster Boy
被遗忘的声音	

特殊技能/击杀（败）敌人相关

望尘莫及	原路返回
超级鼻子	体力超群
可口爽脆	

其次，在玩家通关一周目剧情之后，就可以对收集类型和升级购买类型的成就 / 奖杯进行逐个清理。如下所示：



收集类型相关

无所畏惧	有去有回
即兴演奏会	旋风勇士
寻宝猎人	疯狂爆破
与火为伍	红心盒
瓶中闪电	幸运金币

升级购买类型相关

银甲骑士	精致改良
家族生意	不停歇的锤子

最后，游戏仅剩下“清醒的流浪者”和“穿越”两个成就 / 奖杯。将其按照解锁方式达成后，即可实现本作的全成就 / 白金。以上所有成就 / 奖杯的具体解锁方式，请参照下文。



白金英雄

解锁条件 解锁除此以外的所有奖杯。

清醒的流浪者 90点/

解锁条件 探寻王国的每个角落。

取得方法 该成就/奖杯要求玩家必须100%探索王国的全部地图。一般来讲，主线流程过后玩家可探索大约70%~80%的游戏场景。因此建议在一周目剧情模式通关后，配合搜集各种物品进行地图探索。此外，也可以通过在商店购买或击杀BOSS掉落的彩虹水滴来进行地图标识。游戏全部地图探索请参照文章尾页笔者展出的世界地图完成。

无所畏惧 30点/

解锁条件 收集所有红心。

取得方法 除游戏主角自带的3点生命值外，玩家还可在游戏过程中收集额外的17个生命石以提高生命上限。在游戏地图中全部找寻并收集后即可达成该成就/奖杯。

即兴演奏会 30点/

解锁条件 帮助奥利找到所有丢失的乐谱。

取得方法 在卢皮亚村，音乐家奥利会请求玩家帮忙收集他所遗失的乐章，共计7首歌曲21张乐谱。每收集一整首曲子后，奥利将会支付相应的奖励。此外，玩家还可以欣赏奥利演奏的音乐。

寻宝猎人 40点/

解锁条件 开启散落于王国的所有宝箱。

取得方法 本作共有134个宝箱散落于游戏地图中，其中的一部分在进行主线流程时可以顺便收集，而另一部分则需要通过解开相应的谜题才可以拿取。在游戏地图中找寻并收集后即可达成该成就/奖杯。

与火为伍 30点/

解锁条件 收集所有超级火松露。

瓶中闪电 30点/

解锁条件 收集所有超级闪电松露。

有去有回 30点/

解锁条件 收集所有超级回旋飞镖松露。

旋风勇士 30点/

解锁条件 收集所有超级旋风松露。

疯狂爆破 30点/

解锁条件 收集所有超级炸弹松露。

取得方法 本作的魔法收集共包括火球、闪电、回旋飞镖、旋风和炸弹共5种，每种魔法升级全部都由5个相应的松露组成，共计25个。在游戏地图中找寻并收集后即可达成该成就/奖杯。

银甲骑士 90点/

解锁条件 收集所有的黄金装备零件并交付给狐希斯打造。

取得方法 在游戏地图中散落着5种黄金装备的零件（包括黄金圣剑、黄金之盾、黄金护甲、黄金手镯和黄金靴），每件装备都由5个零件组成，共计25种。当玩家全部搜集其中的一件装备后，可前往迷雾森林场景中的铁匠狐希斯处并向他支付一笔费用（每套物品将花费1000金币，共计5000金币）从而打造黄金装备。

好友佩佩洛谷 15点/

解锁条件 帮助解救传说中的佩佩洛谷。

取得方法 剧情相关，不会错过。

冷血英雄 15点/

解锁条件 找到并拥有蛇形力量的圣宝球。

取得方法 剧情相关，不会错过。

并不是王子 15点/

解锁条件 找到并拥有青蛙形力量的圣宝球。

取得方法 剧情相关，不会错过。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代



望尘莫及 15点/

解锁条件 在马利诺发起的第一次挑战中击败他。

取得方法 在与凯兹的BOSS结束之后，玩家将与游戏NPC马利诺进行一场竞速比赛。建议在比赛过程中多使用青蛙形态下的荡绳技能，只要在挑战开始后的第一回合将其击败即可解锁该成就/奖杯。

大型猫科动物 15点/

解锁条件 找到并拥有狮子形力量的圣宝球。

取得方法 剧情相关，不会错过。

喷吐火焰 15点/

解锁条件 找到并拥有巨龙形力量的圣宝球。

取得方法 剧情相关，不会错过。

被遗忘的声音 15点/

解锁条件 敲响英雄殿的钟声。

取得方法 与神猫交谈后，使用帕西赠与的“英雄殿钥匙”打开英雄殿的大门。将场景顶部的吊灯放下并依次点燃，即可通过出现的梯子爬至大殿房顶。敲响顶部的大钟，便可解锁该成就/奖杯。





家庭团聚 15点/

解锁条件 帮助叔叔纳布恢复正常。

取得方法 帮助叔叔纳布恢复正常的方式就是在与其的BOSS战中将前者击败，战斗方式及应对技巧请参照下文。

与叔叔纳布的战斗是围绕着一台老虎机展开的。当玩家操作老虎机时，若有一个图案显示为红色的“X”，就会强制进入其他场景。以下为全部可能出现的战斗场景，以及应对的技巧。

. 场景一：纳布召唤数个普通杂兵围攻玩家，建议直接变身为狮子形态利用冲撞将它们全部击杀。

. 场景二：BOSS 变换场景为喷发的火山熔岩，即刻换上寒冰靴就能避免伤害。

. 场景三：场景变为一个布满青苔的大圆环，玩家需变身成为蛇形态以躲避纳布的火球攻击。

. 场景四：纳布朝向玩家的方向喷射火焰，变身为龙形态后利用龙息可有效压制其攻击。

. 场景五：纳布召唤出两只幽灵，并在场景的地面和上方布满跳台，尽快将幽灵击杀并躲避 BOSS 的红色防护罩即可。

当老虎机的全部三个图案显示为绿色的“O”时，场景两旁将各出现一列酒桶，纳布会释放魔法，击中其中的一桶，被击中的酒桶显示为蓝色。之后 BOSS 会控制两边箭头符号附近的酒桶砸向玩家，玩家需要确保蓝色的酒桶处于箭头符号附近且吸引其击中纳布。需要注意的是纳布发出的魔法同样对玩家有效，因此要注意躲避。



. 阶段一：不破坏两边的任何酒桶

. 阶段二：破坏右侧的酒桶，直到位于最顶端的蓝色酒桶处于箭头符号附近。



. 阶段三：当纳布将场景右侧最底部的酒桶变为蓝色后，立即变身为青蛙形态并用舌头翻转房间。此时纳布会左右移动以查看箭头符号周围是否有蓝色酒桶，因此在其检查完左侧的一列之后再将酒桶摆放至指定位置。三次击中 BOSS，纳布将恢复正常，战斗结束。



传奇般的回归 15点/

解锁条件 搜集并归还英雄殿中老英雄的三件物品。

取得方法 放置在英雄殿中的三件圣物包括蝾螈十字架、陶笛和石斧，具体的取得方式请参照下文。

. 返回艾瑞亚苍穹并向霍兹先生交付任务，后者会告知玩家找寻三件圣物。前往卢皮亚村的英雄殿与阿比羊修女进行交谈，可得知圣物的线索并获取关键道具“晨星”。

. 重返艾瑞亚苍穹，在霍兹先生左边的场景中就摆放着一件圣物。利用晨星击碎砖块，接着将黄色机关左旋两次，绿色机关左旋一次，紫色机关左旋一次的顺序便可破解谜题，玩家可得到圣物“蝾螈十字架”。



. 通过卢皮亚村的井道并一路向左行进，直到一处有存档点的位置。利用晨星击碎地表的砖块，第二件圣物“陶笛”就在下面的房间内。得到陶笛后，主角会被传送至一个像素风格的维度中，根据仙女的提示按下相应的按键吹奏陶笛即可走出陷阱。



▲敲击图示区域的地面砖块即可进入存放“陶笛”的房间内。

. 传送至骷髅石海岸，来到游戏开始之初主角钓鱼的位置。跳入水中后，击破砖块进入其中。房间内分布有三个房间，需要玩家逐一激活其中的开关，以下为应对技巧。

(1) 位于左边的房间要求玩家全程不得使用跳跃或飞行技能。首先变身为蛇形态附着在地表的青苔之上，利用场景最右侧的跳台跳上上方的平台后，径直往前走即可出现隐藏的木板。抵达开关前的木板时，变身为狮子形态，利用向下冲击攻击下方的红色螃蟹即可跳跃到对面的平台，接着触动机关便可离开房间。

(2) 在中间的房间时玩家不能直接或间接的攻击敌人。全程闪避敌人并来到开关的位置，引诱向日葵吐火球攻击，之后操作场景中间的机关让火球来触动开关。

(3) 进入右边的房间后，玩家只要保证全程处于移动状态便能解除魔咒。

. 得到第三件圣物“石斧”，返回英雄殿的地下室，将其全部归位之后便可经由暗道进入王宫内部，同时还可解锁成就 / 奖杯“传奇般的回归”。



恢复原状 15点/

解锁条件 找到并拥有能让你恢复原状的圣宝球。

取得方法 剧情相关，不会错过。

怪兽世界的救世主 90点/

解锁条件 击败萨罗，将王国从黑暗中拯救出来。

取得方法 成就/奖杯“怪兽世界的救世主”要求玩家必须在最终关卡的BOSS战中击败萨罗，战斗方式及应对技巧请参照下文。

. 阶段一：萨罗会使用五个圣宝球攻击玩家，玩家需在遭受攻击前变身为相应的形态击中圣宝

球（例如变身为蛇形态攻击蛇形圣宝球）。BOSS 召唤圣宝球的顺序依次为蛇→青蛙→狮子→巨龙→人类，当所有的圣宝球都被击中时，则该阶段结束。



．阶段二：该阶段需要玩家变身为龙形态与 BOSS 战斗。由于此时玩家已经得到攻击力相当可观的的武器“黄金圣剑”，因此建议直接近身攻击萨罗。当 BOSS 的血量不足时，会召唤出数个魔法球阻挡玩家，这时只需按照场景中的空隙快速移动到萨罗身边并持续输出即可。



．阶段三：BOSS 变身成为一个球体。玩家需利用狮子形态下的快速冲撞与之撞击，期间需避免触碰到球体表面的刺。



．阶段四：萨罗变幻出三个分身，其本体不会攻击玩家。在确定本体身分后，通过青蛙形态的舌头攻击其身体上的火焰，BOSS 会进入眩晕状态，紧接着利用武器攻击火焰。



．阶段五：萨罗将战斗场景变为一个布满青苔的圆环，玩家需变成蛇形态并对 BOSS 喷射毒液，要躲避其发出的魔法攻击并提防 BOSS 突然转变圆环的旋转方向。



．阶段六：BOSS 召唤出数道闪电以避免玩家近身，玩家在变身为人形态后需利用快速移动的技能贴近萨罗。本阶段过后将进入过场动画，全主线流程到此结束。



超级鼻子 15点

解锁条件 在猪形态下通过嗅觉发现10个秘密。

取得方法 游戏中，玩家可以凭借主角在猪形态下的特殊技能嗅觉来发现场景中隐藏的机关和收集物品。只要正常进行游戏，便可以解锁该成就/奖杯。

可口爽脆 15点

解锁条件 在青蛙形态下吞咽10只蚊子。

取得方法 在变身为青蛙形态时，玩家可以通过舌头直接吞下蚊子形态的敌人（冰属性和电属性的蚊子除外），从而恢复少许血量。只要正常进行游戏，便可以解锁该成就/奖杯。

原路返回 15点

解锁条件 在青蛙形态下通过吞下的炸弹解决1名敌人。

取得方法 在青蛙形态下，玩家同样可以利用舌头吞下敌人投掷的炸弹并将其重新返还回去。在遇到手持炸弹的敌人时使用该技能即可解锁该成就/奖杯。

体力超群 15点

解锁条件 在狮子形态下持续奔跑一段距离并不停歇。

取得方法 狮子形态赋予玩家的特殊能力是保持长时间的奔跑。游戏中，玩家需要利用该技能穿越毒潭等特殊地形。只要正常进行游戏，便可以解锁该成就/奖杯。

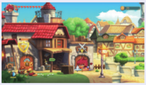
穿越 90点

解锁条件 成功抵达神秘网络地牢的尽头。

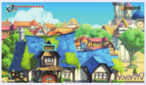
取得方法 在游戏场景卢皮雅村中，隐藏着一处网络地牢，具体解锁方法请参照下文所示。

(1) 传送至卢皮亚村，我们首先需要触发村子中的五个路灯开关，以下为全部开关的具体位置。

．第一处位于村庄的铁匠铺与犀牛铺之间，站在铁匠铺的门口，蹲下并向左侧的木箱子处挥砍一下即可。



．第二处机关位于软羊毛客栈（房屋的招牌上写着“INN”的字样）的屋顶处，跳上房屋的右檐后，下蹲并挥砍主檐的右下角。



．第三处机关在磨坊风车左边的高台之上，首先需要切换成猪形态利用嗅觉找寻路灯开关，接着就可直接将其触发。



．第四处需要来到 NPC 奥利（搜集乐谱任务的 NPC）的所在地，在其右侧有一座蓝色的帐篷。站在帐篷周围，同样需要通过嗅觉发现开关，随后就可以触发。



．第五处机关位于场景最右侧的英雄殿。在大门处站定，跳起并挥砍武器，自此全部路灯机关都处于激活状态。



(2) 全路灯被点亮后，卢皮亚村传送门位置的龙形机关也被激活。变身为青蛙形态来到机关下方，按照左旋 1 次→右旋 2 次→左旋 2 次→右旋 1 次→左旋 2 次→右旋 1 次→左旋 1 次→右旋 2 次→左旋 1 次的顺序转动机关，即可打开场景中被封闭井道的井盖。



(3) 从井道的位置下去，可看到场景中的五处火盆，按照上方中间→上方左侧→下方右侧→下方左侧→上方右侧的顺序依次点燃。

(4) 进入打开的大门后，直接与场景右侧的游戏机交互，这时游戏会出现报错的画面。在下方进度条到达顶点前，尽快清除屏幕中的所有文字，随后便可以成功进入隐藏关卡。

(5) 击杀场景中的四名独眼巨人，进入 BOSS 的房间，快速击打机械恶龙的头部即可轻松取胜。战斗结束后，玩家将获得一生命石作为奖励。返回此前的场景中，即可解锁成就 / 奖杯“穿越”。

家族生意 15点

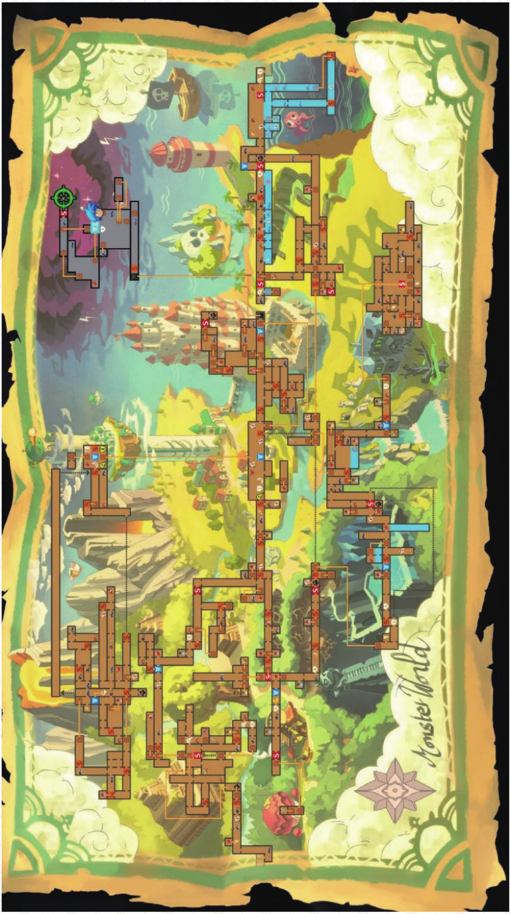
解锁条件 从兄弟齐克的商店中购买物品。

取得方法 齐克的商店主营各类魔法补给和万能药，价格相比于其他的魔法商店要更为便宜，但仅有一家。商店位于游戏主线故事开始之初，主角拿取武器的小屋内。当玩家在齐克的商店购买物品后，即可解锁成就/奖杯“家族生意”。

精致改良 15点

解锁条件 请铁匠帮忙升级第一件装备。

取得方法 本作中的“铁匠铺”可用来对游戏角色的武器装备进行升级。玩家需要在游戏过程中收集能量宝石和传奇宝石，之后将其交付给铁匠就可以实现道具升级。该成就/奖杯理论上并不会错过，一般在玩家进行主线剧情中便可以将其解锁。





不停歇的锤子 30点/

解锁条件 请铁匠帮忙升级一整套装备。

取得方法 需要注意，当玩家升级所有武器道具之后，若同时装备相同属性的武器与道具便可以获得不同的增益。以下为全部7种装备的搭配方式（起始装备无任何增益效果），玩家需对其中的任意一套进行升级。

武器/道具

传送棒+法师圆盾+法师长袍+法师手镯+法师靴

火焰之刃+赤色长盾+赤色制服+赤色手镯+赤色靴

弑人匕首+陆地神盾+王子长袍+王子手镯+王子靴

骑士长矛+凯旋光盾+骑士护甲+骑士手镯+轻云靴

寒冰之剑+寒冰之盾+寒冰护甲+寒冰手镯+寒冰靴

晨星+编玛瑙盾+编玛瑙暗甲+编玛瑙手镯+重型靴

黄金圣剑+黄金盾牌+黄金护甲+黄金手镯+黄金靴

红心盒 15点/

解锁条件 收集第一颗红心。

取得方法 相当简单的收集类成就/奖杯，只要正常进行游戏就可将其解锁。

幸运金币 15点/

解锁条件 找到第一个金币喷泉。

取得方法 在本作的地图场景中隐藏着多处金币喷泉，玩家只需触发其中的一处即能取得该成就/奖杯。

Monster Boy 90点/

解锁条件 恢复所有失去的形态。

取得方法 在正式进入最终BOSS战前，剧情固定会将玩家的动物圣宝球强制收回。此时只需依次进行并完成五种形态（猪、蛇、青蛙、狮子、巨龙）下所对应的挑战，便可以将此成就/奖杯解锁。

THE SURGE 2



作为《魂》的骨灰级粉丝，Deck 13 工作室带来了他们“机甲黑魂”《The Surge》的续作，成倍增加的 BOSS 数量与新系统令本作乐趣增添不少，但总体还是过于僵硬且粗糙。游戏整体难度与前作持平，但没有了收集项目后成就奖杯省事不少。

※Steam 版同步发售

PS4 XOne		
机甲狂潮 2		Deck13
The Surge 2		动作角色扮演 中文版
2019 年 9 月 24 日	本地 1 人	无对应周边
售价为：429 港币		

游戏版本：1.03

通关时间：15~20 小时

全成就 / 白金时间：20~30 小时

操作指令

PS4 按键	XOne 按键	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L3	LS	冲刺
R3	RS	锁定
L1	LB	防御
R1	RB	水平攻击
L2	LT	切换目标
R2	RT	垂直攻击
○	B	闪避 / 冲刺
△	Y	无人机
□	X	调查
×	A	使用物品
方向键↑		切换武器
方向键↓		开灯
方向键←		切换无人（按住轮盘）
方向键→		切换物品（按住轮盘）
触控板	VIEW	游戏菜单
OPTIONS	MENU	系统菜单

成长要素

能量与升级

本作所有的成长部分都围绕着能量系统运转，在前作称为 COST，身上的防具和植入物的能量消耗总和不得超过当前的最大值。

提升能量上限方法主要是通过升级，而本系列升级给予的模块（属性）点数仅可以提升生命值、体力值和电池。所以本作中不存在刷等级提升伤害的说法，但可以提高等级穿更厚的装甲，而一旦穿上玩家认为足够好的装甲时，升级这件事也可以告一段落，优先将资源投入装备强化。



装甲与武器



本作装甲与前作没有太大区别，新增了三件和六件时会激活的套装属性。但大部分情况还是建议玩家只考虑防御值的大小。

武器方面虽然有添加新武器，但手感实在不敢恭维，这里推荐矛类武器与斧类武器。前者拥有极快的出手速度和极远的攻击距离，并且打点精确，方便破部位以及一击脱离，而后者攻击自带弱霸体状态，强化伤害收益极高，尤其本作拥有弹返反击这一机制，使得威力大但攻速慢的武器拥有很大的发挥空间。

植入物

植入物同样与装甲相同存在 COST 的设定，并且植入物槽根据玩家等级解锁。

最基本的五项植入物都不建议卸下，分别是全能吸爆健康观测器（显示血量）、定向格挡分析器（显示格挡方向）、全自动注射剂填充器（回血道具补充）和两种回血道具。剩余的话就看玩家自己选择了，比较推荐成功弹返后加 BUFF 的那一类植入物。

战斗指南

肢解部位

本系列最大的特色之一就是玩家可以随意肢解敌人的部位来获取他的装备。“你的装甲很炫，但下一秒就是我的。”

肢解部位分为头部、身体、手臂、腿脚，通过锁定状态下推动右摇杆来选择。其中四肢左右不分，但肢解右手还可以获得敌人的武器。



选择部位时，有装甲的部分会显示黄色，拥有更高的防御力，黄色槽打空后或击打该部位造成了生命值 80% 以上的伤害时即可肢解。而蓝色则无装甲的弱点部位，击杀更快，但无法获得防具图纸或素材。游戏后期玩家还会遇见紫色的部位，那个对应一套独立防具的获取。

部分敌人还会有红色的盾牌标识或手持盾牌，这种需要通过蓄力重攻击来破坏。

肢解后第一次获得的武器会直接获得，防具则会变成图纸，而之后肢解重复的防具武器时就会转变成素材，用来制作或升级相应部位的防具。素材等级根据敌人的等级而定。建议流程中玩家每遇见一种新装甲新武器的敌人都尽可能的肢解来收集装备。



TIPS 建议全程联网，可以看到很多其他玩家留下的提示。



弹返

本作弹返系统加强很多，为本身僵硬的战斗增添了一丝紧张的气氛，熟练掌握后能轻松应对大部分敌人，尤其是难缠的 BOSS 和精英敌人。

玩家首先需要摆出防御姿势，然后右摇杆推向不同方向即可弹开对应方向的攻击，如果装备了定向格挡分析器会出现提示，并更好把握时机。在弹返成功之后立马按下攻击可以施展弹返反击，搭配攻速慢威力大的武器伤害惊人。



由于每推一次摇杆都会弹一次，所以快速拨动的话可以形成类似《只狼》的“抖刀弹返”，不过本作每弹一次都会扣除体力。另外在应对装等超过玩家的敌人以及 BOSS 时，在敌人血条右下角会有盾牌一样的标示，表示玩家需要多次成功弹返才能触发反击。

无人机

本作无人机算是给笨重的主角增添了远程攻击的能力，不再只是破解机关的道具。并且无人机种类繁多，善用在战斗中能起到很大的帮助。无人机分为弹药型、充能型和特殊型。

▶轮盘需要在装备栏中标记无人机为喜爱。



弹药型会消耗玩家携带的弹药，总计 20 发，可以通过套装属性增加上限。部分无人机一次攻击会消耗多枚弹药或持续性开火。弹药可以通过击杀敌人或购买来获得，每次回到避难所时会自动补充。

特殊型无人机则有自己的弹药限制，玩家无法直接从背包中看到弹药。这类弹药只能购买或者通过特定方法击败敌人才能获得，务必节约使用，尤其是后面一发 30000 的导弹。

流程路线指南

注 1：本作关键收集品仅有无人机、奇异的幻象两种，其余收集包括植入物、BOSS 奖励、武器获得、非重点支线任务说明较为简略，流程之后会单独说明。

注 2：本作地图分支路线较短，玩家可以在附近自由探索，重要场景及注意事项文中都有提及。

注 3：植入物获取方法很多，下文中仅介绍部分，收集重复的植入物会转化为材料。

监狱

- Lootscan.exe 雷达（必得）
- 搜救小队无人机（必得）
- R-1 “二极管” 激光手枪（必得）

游戏刚开始系统部分未全部开放，仅有攻击、防御这些基本动作。在房间内拿到钥匙后离开，沿途半开的电动门此时还无法打开。中途会遇见精英敌人“硝化甘油”，这里主要是锁定部位的教学，把握好节奏不贪刀，攻击三下便拉开距离。

玩家获得动力装甲后开放大部分系统，界面与前作差距不大。原路返回到上一个场景，可以用动力装甲打开二层本杰明 · 伯克的牢房触发支线任务，并获得“本杰明的磁卡”，这张磁卡可以在与“硝化甘油”的战斗场景中获得武器“空 INF 实验室底盘”。



■左：捷径开关，右：本杰明

继续前进来到安全走廊可以获得插件“定向格挡分析器”，装备可以降低弹返难度。绕过一大圈后会回到安全走廊，此处按下开关后冲刺到对面即可通过，接下来便是第一场 BOSS 战。



TIPS 加强版主机可以开启高帧率模式。

BOSS：加西亚狱长

奖励方式：卸掉武器

可以算作是弹返的教学 BOSS。普通攻击较为普通，但想要弹返的话会有不少假动作。建议与他保持中等距离，只等他出跳劈后弹返来打出伤害。无人机的伤害较高，但只要不停左右移动就可以躲避所有的攻击。之后解锁 3 种初始无人机，消灭数名敌人后乘坐磁力电梯完成本章节。



耶利哥市 市中心

- 燃烧瓶（杂兵掉落或购买）
- 克劳克诺夫 R-47 自动步枪（杂兵掉落）
- W-101 涂料罐（捡取）
- W-102 旗帜（捡取）
- A.I.D 帝国狙击步枪（杂兵掉落）
- CREO 工业磁铁（无人机商人出售）

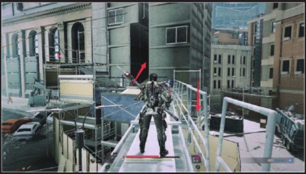
章节一开始会遇见一名 NPC，下楼解锁避难所，与避难所旁边的 NPC 对话可以获得一些资源，之后他就会离开这里。该区域几乎没有分支路线，建议在此处刷一会经验并做出一套防具，之后就可以消灭尽头的敌人拿到门禁卡，进入警局可以探索之前的场景。此处拿点火器的敌人被击杀后一定几率会掉落无人机“燃烧瓶”，拿枪械的敌人一定几率掉落无人机“克劳克诺夫 R-47 自动步枪”。拿到门禁卡后回到河滨街，此处有一条通往市中心的桥梁。



■左：市中心，右：警局

刚通过桥梁，在写有 Docklands 的招牌处打碎右侧的箱子可以看到一个隐藏楼梯，上面可以获得一些物品。根据场景内墙壁上的箭头涂鸦移动会来到场景下方。场景下方往河流方向移动是回到避难所的捷径，途中可以获得毒气过滤器，还有另一个回到起点的捷径，捷径回去途中高架上可以获得“无人机 W-102 旗帜”。

回去补给一波后可以朝新的方向继续移动到达诸圣大街，在遇到敌人之前右手边断裂的桥边可以获得音频“奇异的幻象 3/10”，结束后打开宝箱还能获得前作的最终 BOSS 武器“千面魔爪“。之后断桥旁边跳下去可以拿到“无人机 W-101 涂料罐”，可以在地面画上标记帮助其他玩家。同时该区域还是陌生人的秘密基地，请务必记住这个地方的位置，之后会多次返回。



■左：捷径，右：毒气过滤器，背后：剧情路线。

接下来会到达三岔路口，朝前走会被警卫阻拦，可以靠操作击杀门口的两名警卫拿个武器，但是千万不要冲进警戒区。拿枪械的警卫一定几率掉落“A.I.D 帝国狙击步枪”。此处左拐可以来到污水处理小巷，这里可以在黑市医生处接到支线任务“私下处理”，而黑市医生对面的废墟探索之后可以开启捷径以到达警卫的正上方。建议此时从三岔路口朝右走下楼梯会来到焊工大厦，其中一个宝箱内可以获得“细胞再生器”，是前期不错的一种补给品。继续前进再走过一段桥梁会来到安全区海滨别墅。



■左：医生，前：警卫，右：焊工大厦与海滨别墅

海滨别墅除了避难所外，还会有新添加的商人。第一层商人处可以接到支线任务“一个小忙”，二层无人机商人处可以购买限定的无人机“CREO 工业磁铁”，捡起他旁边的红色物体在对话会触发支线任务“分手快乐”。三层与瓜皮贩卖机对话可以接到支线任务“助听器”，这个贩卖机会根据玩家收集的录音给予相应的碎片奖励，三层的出口目前可以开启一条捷径，开启后即可返回。与二层伊莱弟兄对话到无选项后获得磁卡，这样就可以从一层到达新的区域。



港口

●圣光工程塔（杂兵掉落）
● EMP-44 “海星”（必得）

港口进入后一本道到达避难所触发剧情，沿途的 EMP 机器人用无人机可以轻松解决。之后从避难所右侧的出口离开，途中会遇到 NPC 吉迪恩，给予 “1 点碎片” 对话了解情报后到达港口高速。高速右侧的小道可以到达纸街，这里可以绕到高速路后方，同时这还有一扇可以打开的门，里面与 NPC 潘妮对话可以接到支线任务 “熟食”。



■纸街

从高速路后方来到纸街的另外一侧，这里能打开 “COMIC STORE” 商店的门到达纸库，纸库可以开启捷径回到避难所。继续沿着纸街移动，图示位置沿着右边墙沿走会遇见 NPC 芬恩，对话选择击杀的话支线任务 “一个小忙” 会失败。图示位置左转则是洪泛地。进入洪泛地可以看到河沿边上的 “奇异的幻象 1/10”，打开宝箱可以获得武器 “震动快镰”。洪泛地除了零散的几名敌人外要额外小心藏在暗处的小机器人，远距离用无人机消灭。



■左：洪泛地，右：芬恩

洪泛地下水道泄水口下面有一扇门可以前往地下区域，目前无关紧要，此处击败小机器人可以获得支线任务 “熟食” 需要的零件，同时一定几率可以获得无人机 “圣光工程塔”。洪泛地的另一个出口会开启前往纸库的捷径，从捷径左侧的水管继续前进，会来到一个毒池，毒池中央会有一台破损但还会攻击的机甲，从旁边的磁力电梯到达上层继续探索到达废船墓园，此处打碎场景中的箱子会有三条路。图示位置正前方是来的路，左侧道路还无法通过，先走右侧到达毒池上方，调查两个控制台放出 EMP 机器人破坏机甲。回到机甲所在的毒池探索，此处会来到潘妮的肉店正面。现在需要前往 Z 号码头 - 物质回收平台，有两种方案，一种是从毒池的一条道路击杀敌人调查控制台降下桥板，另一种是从图示右前方的道路一路前行到达。



■右：EMP机器人开关

这里建议玩家往右前方的道路，途中会有三条岔路，玩家先会看到一个磁力电梯通往桥梁上的高速公路，然后是 Z 号码头 - 物质回收平台，而尽头则是另一条回到避难所的捷径。从图示位置左侧落下即为 BOSS 战。



■左：BOSS，右：捷径

BOSS：小约翰尼

奖励方式：不摧毁冷却箱的情况下先拆掉钳子

最佳攻击时机是在 BOSS 施展了不能防御的触手攻击后，攻击两侧的钳子，纳米属性的武器效果拔群。惟一需要注意的是当 BOSS 使用让自己翻身的触手攻击时，靠的太近第三下会使出横扫，躲避非常困难。

摧毁触手后进入第二形态，虽然锁定会固定一只触手，其实打哪只都可以累计伤害，击破三只触手后取得胜利并获得无人机“EMP-44 海星”。当 BOSS 升高吐出海星时，可以攻击触手累计伤害，还可以补充能量来回复生命值。击败 BOSS 后利用海星无人机开启场景内的集装箱可以获得一些补给，之后开启门回到 BOSS 房门口用海星打开门锁可以获得一段录音，与支线任务 “分手快乐” 相关。



BOSS：伊莱弟兄

奖励方式：拆卸右手。

原路返回海滨别墅的路上便会看到伊莱弟兄，对话后开始战斗。建议用长柄武器蓄力慢慢磨血，BOSS 的攻击打完一套后会固定硬直。半血后 BOSS 会召唤杂兵，尽量找准机会刚登场便一套带走。击败后触发“奇异的幻象 2/10”，打开宝箱后获得植入物放能再生器



第二道警戒线

●美洲豹生物传感器（支线任务）

回到海滨别墅后这里被不知名的猎人占领，与一楼的老大对话后触发新的主线剧情。与二楼无人机老板对话更新任务后他就会离开，不过之后还会遇见他。回到市中心后敌人配置会发生变化，途中会触发陌生人的对话，按照提示到达桥下使用海星开门进入地下与陌生人对话更新任务，收集全套的 A.I.D 装甲。做好装备后会打开商店界面，全部 A.I.D 装甲卖给他即可。此时如果玩家通过市中心的避难所原路返回警局的话，在上方门口与此处 NPC 对话会触发战斗。实力很强，战败后 NPC 消失，会在之后的陌生人剧情必经之路上再次出现。

到达市中心警卫封锁的地方，从医生对面的废墟到达警戒线背后，使用海星让警戒线脱机可以获得一个成就 / 奖杯，这个成就 / 奖杯之后还会有多次解锁的机会。击杀这里的敌人便能获得 A.I.D 装甲的原理图。警戒区先乘坐磁力电梯上楼，墙壁上会有陌生人留下的标记提醒玩家小心狙击手。解决后从另一侧的磁力电梯下楼获得“奇异的幻象 4/10”，打开宝箱获得武器“黑暗骑兵”，同时旁边还有支线任务“私下练习”的任务物品。到医生处完成任务后开启治疗点，并获得无人机“美洲豹生物传感器”。



继续前进来到议政大楼广场，这里会有第二道警戒线。警戒线右侧上楼梯会有一个避难所以及另一个通往地下的入口。左拐到达吉迪恩广场。如图此处有三个方向可以走，右拐是穿过毒池到达地下，暂时不考虑，左拐则是到达污水小巷，是回到市中心的捷径。此外污水小巷内还有两名精英敌人，和前作的地狱犬 BOSS 相差无几，击败后可以激活 DLC 内容。之后直走进入巴比伦花园酒店。



■左：捷径与DLC，右：地下，前：巴比伦花园酒店

吉迪恩巨岩

●盖亚镭射（杂兵掉落）

●霰弹枪（BOSS 掉落，会错过）

与酒店中的机器人对话可以更新主线任务，而场地中会有大量的支线任务。

1. 中央 NPC 对话，如果告诉他密码“keymaker”（完成瓜皮贩卖机的 50 个音频收集可以知道密码）可以接取支线任务“标记大作战”。

2. 酒保处可以接取支线任务“黄金机遇”，需要玩家收集一套盖亚装甲。

3. 阳台边西装女子接取任务“酒池肉林”，任务物品在之前港口处完成另一个支线“熟食”时可以获得。

4. 旁边女子接取任务“销声匿迹”，之后流程中自然会完成。

5. 坐着的帽子男接取任务“徒劳无功”，也是之后流程中自然完成。

6. 酒保旁边的 NPC 接取任务“神器鼠侠”，需要在后期地图发生变化后才会触发，圣光大教堂会有后续。【高度注意】，后文有详细描述。

之后玩家会再次来到这个酒吧，所以到时候再来一口气完成这些任务吧。

接着从机器人旁边的门离开到达吉迪恩巨岩。吉迪恩巨岩会出现隐形的敌人，继续前进会遇见一群猎人，对话后获得新的主线任务并接取支线任务“傀儡大师”（只影响一把武器获得，可无视）。继续前进后玩家会遇见 5 级的强力敌人盖亚雕像，第一次遇见时先拆卸武器，敌人依然还会行动，这时候捡起武器再用这把武器完全击杀雕像可以解锁一个成就 / 奖杯。之后建议在此处刷一会等级并拆卸盖亚的全身部位，尤其是头部的无人机“盖亚镭射”。这种敌人弹返起来非常轻松。之后会有三条岔路，分别对应美洲狮、野猪、野马。



先走野马方向，图示位置正前方为捷径，当然也可以直接到达下方，走左边则是正常路径。下方广场内会有大量纳米机器人，野马标示指着待玩家开启的门左侧，可以找到“塞万提斯的秘密 1/3”。接着一路前进，消

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

灭一名敌人开启击退塔即可。在击退塔旁边的捷径之前可以右拐，里面能找到一颗种子。



接着走美洲狮道路可以获得“奇异的幻象 7/10”与武器分形碎颅者。途中 CIT 学院前可以在左右两侧花圃中收集东西并接取支线任务“借花献佛”（只影响一把武器获得，可无视），玩家需要找到 5 个种子来种花，其中一个就在附近的地上。之后继续顺着美洲狮雕像的指引，通过第二个美洲狮雕后有左右前三条岔路，左右分别可以获得一个种子。进入击退塔的地区后，先在楼下找到猎人磁卡，然后一路上楼启动击退塔。楼下的磁力楼梯通往捷径，捷径边上可以获得“塞万提斯的秘密 2/3”。



■左右：种子

最后往野猪雕像的方向前进，在第二个野猪雕像的对面有一条小道，可以获得第五个种子。来到美狄亚森林后会出现许多纳米机器人，最好一一击破。遇到第三个野猪雕像后直走下楼梯，贴着右侧有一个磁力电梯，可以开启捷径回到广场。顺着指示牌会开启 BOSS 战。

BOSS：塞万提斯队长

奖励方式：拆卸右手或左腿二选一，一周目全成就 / 白金务必拆卸左腿获取无人机。



队长隐形可以使用美洲豹生物传感器来破除，但最简单的方法其实是海星的 EMP 攻击。奖励切掉队长的右手可以拿到武器，切掉左腿可以拿到无人机“霰弹枪”。建议玩家弹返跳劈这一招，如果使出蓄力拔刀斩的话最好拉远距离躲避。偶尔队长会丢出数个 EMP 地雷，最好找提前触发，或者在场景另一侧战斗。击败 BOSS 后获得“塞万提斯的秘密 3/3”。

BOSS：遁地者

奖励方式：第二第三形态时部位全破，并在全破状态下死亡

全部击退塔打开后中央广场会有一个大洞，进入后开启 BOSS 战。BOSS 本身并不强，但是想要拿到奖励武器非常麻烦。

第一阶段很简单依靠弹返来取胜。二阶段 BOSS 会变成兽形态，拿到奖励需要破坏两只前爪，难度不高。当 BOSS 爬在天花板射出纳米时会消耗它的生命值，如果把地上的纳米打碎那么它便不会回复生命。第三阶段最为麻烦，只是击杀的话靠近弹返即可。

如果要拿奖励，那么二三形态切换时立马跑到背后，使用蓄力重攻击（推荐长矛）可以打碎后背，然后正面弹返出硬直后反击打碎头部。剩下的四肢用蓄力重攻击可以一次破坏，每破坏双手或双腿都会进入硬直，算好血量别让它在低血量时回复四肢以至于击杀时不是全破状态，那么便可拿到奖励。

胜利后还可以获得奇异的幻象 6/10 和武器“收割者圣约”。



A.I.D 指挥部

- SSM“先锋”导弹（剧情奖励或购买）
- 手榴弹（敌人掉落或购买）
- VULC-88 猎豹旋转机枪（必得）

之后往美洲狮雕像方向走进入 CIT 学院，与机器人管家交付任务物品再与 NPC 对话。玩家可以回到海滨别墅找到之前给与任务的猎人 NPC，交付报酬的话可以获得无人机“SSM‘先锋’导弹”，



这个无人机在之后也可以从无人机商店老板处购买。回到第二道警戒线的地方，穿过警戒线到达布拉沃之门。而在到达布拉沃之门之前，建议玩家回到海滨别墅门口和吉迪恩广场大道，这两个地方分别会遇见使用炮塔狙击玩家的狙击手，顺着激光瞄准找到目标并击杀，敌人将不会复活。第三个狙击手则在刚进入第二道警戒线右侧下坡，东区地下通道中。

在第三道警戒线的位置，进入中央的帐篷打开宝箱可以获得武器“代号：罗恩格林”。



之后会来到难民区，这里可以找到最开始的NPC本杰明完成任务，与商人医生对话可以接取支线任务“时间就是一切”，强烈建议玩家在此处购买植入物“动能血浆分流器”，每攻击5次便会回复10%的生命值（一定几率不会出售，原因不明）。接着从另一边角落的出口到达A.I.D指挥部。



禁区没有分支路线，乘坐磁力电梯到达橡树公寓后有一个避难所，旁边的门打开是回到市中心吉迪恩广场的捷径。这片区域的双腿机器狗拆卸掉背后的机械臂一定几率可以获得无人机“手榴弹”。上到楼顶后，图示左拐或者直走都会到达A.I.D前驱防御工事。这里会有第四道警戒线，如果不想触发警报的话可以从右下方毒池下水道进入。



■回去的捷径

到达下一扇警戒门前，左拐能看到一扇需要海星打开的门，这是回去的捷径，旁边的磁力电梯上去后还无法前进，从旁边的楼梯则能绕过警戒门到达上方，再连续开启两个隔断门后能看到一个海星机关，触发后关掉警戒门。从海星机关旁边下去到达家人等待区。家人区的一个帐篷中，打碎箱子会获得任务物品“莱迪克-40药品”，另外在此处死亡的话会触发支线任务“去而复返”。这个药品可以选择交给黑市医生换取素材报酬，而给商人医生则可以出售更好的物品，所以建议还是第一时间送给商人医生。



从家人等待区的废墟到达地下室，乘坐一次磁力电梯后右拐是捷径，继续前进后会获得“奇妙的幻象8/10”和武器临别赠礼。到达观察室，这里会有大量的敌人以及一名强力的MG地狱犬。击杀其中一名敌人可以获得“A.I.D磁卡”。接着从图示正前方打开铁门，再从右前方离开到达眺望台。



■左：沃伦，右：强力钩爪

到达眺望台后会看到一个海星机关，激活后不要跳下去而是继续上楼梯。如果玩家之前有一直完成陌生人的任务并给了他A.I.D的装备，那么此时会在上层左侧遇见他，如果玩家没有完成之前的任务，那么他会被关在之前的牢房中，而这个陌生人正是前作的主角。

他会向玩家索要一张磁卡，磁卡通过击杀场景中的敌人来获得，接着进入房间触发下一段剧情。而右边则是关键物品强力钩爪，之后用钩爪离开。如果玩家把强力钩爪拿去交支线任务“去而复返”，那么就必须再回去拿一把，但是会获得奖励武器“代号：爱丽丝”。

回到避难所的位置，避难所正上方的磁力电梯到达最高处，然后使用钩爪可以到达中央指挥室。前方门打开后地图将会发生变化，会影响到狙击手的击杀，如果还未击杀三名狙击手并想全成就/白金的玩家请勿开门。门打开后获得奇异的幻象9/10和武器“分形掠夺者”。接着上楼获得奇异的幻象10/10和武器“颤动魔爪”。



BOSS：希尔兹少将

奖励方式：第一阶段击破装甲双腿，第二阶段拆掉喷火器再并肢解 BOSS 手臂。

BOSS 的招式基本都无法防御且会追踪玩家，其实简单的打法就是装备上动能血浆分流器植入物，然后用攻速快的武器例如长矛 R2R1R1……的连招硬拼即可。

第二阶段 BOSS 本体上场，同时合金装备还会在旁边干扰战斗，不仅会攻击玩家，也会伤害到 BOSS。如果想要拿到奖励的话，一定要最快的速度冲到合金装备面前击破它的喷火器，然后卸掉少将的任意一只手即可，否则 BOSS 血量被合金装备削减太多的话就无法肢解了。少将本身没什么威胁，无非攻击速度比杂兵更快一些。胜利后还会获得无人机“VULC-88 猎豹旋转机枪”

异变开始

排水大厅已经就算是地下区域了。刚开始的避难所还无法使用，此处会有许多 6 级的杂兵，可以多收集一些材料。之后看到纳米光后靠近触发对话。接着到达吉迪恩广场地下室，上楼后左边会有一个吊臂点，而右边会有 NPC 接取支线任务“耶利哥之下”，同时使用海星开启捷径后，可以回到之前的避难所进行装备强化。



■左：吊臂点，右：捷径与NPC

BOSS：遁地者回声 Alpha

奖励方式：用 BOSS 的武器击败 BOSS

和之前的打法完全一样，BOSS 武器就是第一次打获得的武器。它会在前两个阶段中随机选择一个阶段。奖励只有一个成就 / 奖杯。接着从高科技隧道回到 CERO 技术学院。



BOSS：伊莱弟兄

奖励方式：无，根据拆卸部位获得防具，不过通关也能获得

进入大厅后再与伊莱弟兄战斗。和之前没有太大区别，无非是有些招式会发出冲击波，并且附加纳米属性。如果玩家此时全身装备等级足够高的话，完全可以先自杀一次，然后利用“负担”回血的特性，再配合治疗剂与他硬刚。



进入研究所后与 NPC 对话获得起重抓钩，然后主线目标要求我们前往港口。从研究院回到吉迪恩巨岩，再从巴比伦酒店回到市中心，酒店内一处向上的吊臂点可以开启作用不大的传送功能。从酒店门口雕像背后的吊臂点向上移动到达狼藉仓库。在有雕像的厅堂内会有大量敌人，正面走是回到巴比伦酒店的捷径，而左边是正路。途中会到达黑市医生对面的废墟，此处会有一个大洞，跳进去可以解锁成就 / 奖杯，建议备份存档完成，因为跳下去想再上来非常困难。



之后回到第一道警戒线，这里可以获得前作最强的 MG 地狱犬装甲全套，十分推荐。其中有个 9 级敌人要小心应对。穿过警戒线后到达卡拉米蒂广场，其实就是之前的吉迪恩广场前半部分。先在警戒门右边找到避难所记录复活点，然后在图示位置右拐可以到达中央广场触发 BOSS 战。



BOSS：遁地者回声 Gamma

和之前三阶段完全相同。对全成就 / 奖杯有需求的玩家请注意这个 BOSS 之后的流程务必仔细，因为二周目这场 BOSS 战笔者花费了近两小时才通过，需要极大的运气和良好地操作，简单来说大部分玩家二周目将会止步于此。不过幸好这场 BOSS 战随时流程途中会遇见，但并非强制战斗，玩家可以通过地下中枢场景跳过这个部分直接回到警察局。



BOSS 击败后会出来两个 NPC，对话后完成支线任务“销声匿迹”的目标。然后从中央广场破裂的墙壁到达焊工大厦。从焊工大厦到达之前运河桥底进入陌生人的秘密基地，他会让我们回到警察局寻找击退线圈。现在可以进入地下世界，地下世界其实是整个游戏的中枢，可以从这里前往各个区域。玩家从海滨街回到警察局后，警察局大厅上右侧楼梯，然后跳过沟壑到达大厅左侧触碰机关，击退线圈就会掉在场景中央。

圣光大教堂

●黎明圣光“开悟者”电子光波

主线目标是从海滨别墅再次到达港口，前往一开始到达此处的一处断掉的高速桥上前往圣光大教堂。在海滨别墅处现在可以用钩爪开启传送点回到酒吧，之前接取的大量支线任务现在可以去交接了。这里请尤其注意支线任务“神器鼠侠”。

现在到达港口只要连续使用三次吊钩就能快速到达圣光大教堂门口。当然玩家也可以从警局门口正对堆满汽车的道路到达。圣光大教堂门口玩家会看到最后两名炮台狙击手，正常方法是进入大教堂后上去，其实在大门口可以锁定到上方的敌人，不过角度比较刁钻，或者取消锁定手动瞄准发射海星也可以造成伤害，击杀后便可以完成本作一个相当麻烦的成就 / 奖杯。



进入圣光大教堂后先到达 3 楼的避难所，接着从左边的门到达反应室 2 楼，再到达祈祷室，尽头调查控制台会让水位下降一层。之后顺着左手边的楼梯向下移动。图示右边的门打开会有一个问答游戏，正确答案为“天使般的闪电、小约翰尼、世界终会改变”，正确后获得武器“特鲁门信仰”。图示左边会到达反应室。



刚进入反应室右侧有一扇跳过去才能打开的门，过去之后会到达监狱，一路前行到达图示位置时，按图示方向进入可以找到之前海滨别墅离开的无人机老板，并接取新的支线任务“解放”。牢房对面的楼梯上去是回到避难所的捷径。



回到跳进牢房之前的反应室 2 楼，继续前进到达仪式净化所并通往外围步行小道，这片区域手拿电磁枪的敌人拆卸手臂可以获得无人机“黎明圣光开悟者电子光波”。途中的吊臂点是回到避难所的捷径。从外围步行小道再次进入室内后，右侧箱子打碎能从外面直接跳到一楼，进入后可以打开圣光大教堂的大门，之后返回继续探索，调查控制台再次下降水位。



■左：仪式净化所，右：监狱

清理掉一层的敌人后便会来到反应室一层。开启一层反应室的海星机关会解锁回到避难所的吊臂点。从海星机关左边的门出来会看到前方的大教堂，但是无法直接进入，要从右边的吊臂点到达上方。到达最上层后，图示左侧的吊臂点会找到无人机商店老板的女友，她会给你救出老板的钥匙，右边会到达内部静谧圣所。顺着道路一直向下移动乘坐电梯开启 BOSS 战的入口，途中会有些分支路线，无非都是一些补给品收集而已。



触发 BOSS 战后会强制离开这个场景，因此先回去完成一些任务。避难所图示左侧出去是关着无人机老板的监狱，营救后可以再次购买东西，接着无人机老板会转移至难民营。

图示右侧出去贴着右墙移动上楼梯会遇见神器鼠侠。对话后任务更新，从二层有仪式净化所到达外围步行小道，使用一次吊臂点后上楼梯右拐，调查墙壁上的涂鸦后更新任务，回去再与神器鼠侠对话，务必让他回家。之后玩家回到港口纸库的老鼠商店再与他对话便能获得全套老鼠装甲。





■左：仪式净化所，右：监狱

BOSS：莎莉丝特母亲大人

奖励方式：第二阶段拆掉两个触手

BOSS 熟悉弹返后难度不高，推荐使用威力大的武器方便弹返反击。第一阶段远离 BOSS，她会高概率使出冲刺或者冲刺加假动作两种招式，弹返哪怕失败也可以防御住。第二阶段同样远离 BOSS，尤其小心她的投技和电波攻击，最好锁定其中一只触手，快速用无人机削减血量，然后等一波弹返机会砍掉一只触手，那么她的招式会简单许多。主要威胁在于可以弹返的横扫后面会接一段无法防御的二段横扫，所以弹开如不能反击应该快速后退躲避。



末世之战

击败 BOSS 后从旁边的磁力电梯离开进入地下，一开始会看到一段幻象，接着一路到达 CREO 技术学院。遇到遇害的博士后，会出现四只机器人，如果想要全套装备的话记得分配好肢解的部位。胜利后调查场景中央的蓄力纳米吸收，这样就可以通过蓄力攻击打碎纳米屏障了。接着从实验室一侧打开纳米屏障乘坐电梯回到大厅。

BOSS：HAROLD

奖励方式：肢解掉背后的机械臂

超大版的两脚机器狗，但攻击方式其实和普通的没有太大区别。惟一多出的招式就是全息影像攻击，这个可以靠玩家的攻击直接打掉。



离开技术学院后陌生人又会发来消息通知玩家去地铁站找他，从吉迪恩巨岩回到酒吧，再从酒吧传送到港口即可快速到达。从运河桥下沃伦秘密基地出到达排水大厅，此时在排水大厅高台上能看到一个纳米漩涡，靠近后可以获得最后的奇异的幻象 5/10 和武器“拟态刀刃”。接着从排水大厅上层到达地铁与陌生人对话，完成他的任务。接着从地铁的另一个出口到达卡拉米蒂广场。

在这里会看到新的幻象，然后继续朝原先难民营的方向移动进入布拉沃之门，接着从难民营的另一个出口到达 A.I.D 指挥部，再到达 A.I.D 前驱防御工事、家人等待区，然后触发 BOSS 战。



BOSS：海伦娜女神

奖励方式：根据拆卸的部位而定，全套装备在难民区医生处购买

和之前的盖亚雕像打法无异，不过上方和左方的攻击都是连续两次，注意弹返。当 BOSS 开盾时建议拉远距离引诱它使出激光，然后绕着他逆时针旋转，待激光快射完时蓄力破盾。

最后的天台区域其实没有太多能探索的内容，途中几个吊臂点前往纳米大蛇都是回去的捷径。此处会遇见最高 X 级的敌人，在此处把全身装备强化到最高吧。



BOSS：大天使伊莱



奖励方式：拆卸全部部位

BOSS 的近战招式频率极快，但多尝试后还是能抓到窍门。当出现无法防御攻击提示时应该尽快拉远距离躲避范围攻击。半血过后 BOSS 会开始丢出武器，如果玩家被武器命中的话再被攻击会中投技，不过好在投技伤害不高。

最简单击败 BOSS 的方法就是全套满级高防御重甲加上斧类武器，直接正面对砍即可，BOSS 伤害低且不会把玩家打进硬直状态，无疑是本作最弱的 BOSS。

击败 BOSS 后玩家会需要作出选择，分别对应两个结局成就 / 奖杯，同时击杀后获得的装备也会有所不同。新游戏 + 开始后会额外多出一段流程，先要找角落中找到玩具，再交给旁边的小女孩。



支线任务清单

熟食

港口会遇见一名商店 NPC 拜托玩家寻找机器零件，破坏该区域内的炮台便能获得。交接任务后会骗玩家进入一个陷阱，从陷阱出来后 NPC 会与玩家成为敌对关系。击杀 NPC 后会获得武器和钥匙，解救被关押的另一名 NPC，并且这名 NPC 会继续贩卖此处的物品。而被 NPC 击败的话她则会消失，玩家依然可以从这个地方找到钥匙解救另一名 NPC。

一个小忙

海滨别墅一层商店老板委托的任务，正常完成即可，具体位置流程。如击杀目标 NPC 或做其他举动则任务失败。



分手快乐 & 解放

捡起海滨别墅二层无人机老板旁边的红色物品触发任务。当玩家击杀小约翰后无人机老板会离开当前区域。在之后的圣光大教堂中会遇见无人机老板，找到他的女朋友并解决老板会重新开启商店，之后转移至难民区。

私下练习

黑市医生拜托玩家寻找无人机的零件，详见流程，影响一个无人机的获取。

借花献佛

吉迪恩巨岩找到 5 个种子，详见流程，奖励为一把武器。

傀儡大师

吉迪恩巨岩找到 3 个录音，详见流程，奖励为一把武器。



助听器 & 标机大作战

海滨别墅三层的贩卖机，收集 50 个录音后可完成任务获得大量的资源奖励和一个密码。拿这个密码可以在酒吧处触发新的任务标记大作战。

深陷囹圄

游戏刚开始在监狱中触发的任务，之后到达难民营后完成。

去而复返

在 A.I.D 指挥部死亡后触发的支线任务，要求玩家给予他一个钩爪，奖励为一把武器。

销声匿迹

在酒吧中接取的任务，击败遁地者回声 Gamma 后即可达成目标，任务奖励一把武器。

徒劳无功

在酒吧中接取的任务，在 A.I.D 指挥部看到影响后即算完成任务，奖励一把武器。

酒池肉林

在酒吧中接取的任务，任务物品完成支线任务“熟食”后可以获得。

黄金机遇

在酒吧中接取的任务，要求玩家给予一套完整的盖亚装甲。



圣光挑战

圣光大教堂中的问答环节，详见流程。

耶利哥之下

击杀地下里面三名扭曲的科学家，其中最后一名需要玩家获得最后的纳米蓄力破坏能力后才能找到。

目击者

贯穿整个游戏的重要支线任务，在前文流程中已详细提及，不会因为玩家进度错过，但剧情会有所区别。

时间就是一切

帮助难民营的医生找到药物，具体位置见流程部分。这个药物可以给予黑市医生，但这样难民营的医生不会再出售物品。

神器鼠侠

当玩家要前往圣光大教堂时可以在酒吧接取到这个任务，流程中以有详细描述。一定要注意第一次碰见 NPC 要与其对话且不能让他回去，看过涂鸦之后则一定要让 NPC 回去，否则会出现失踪的 BUG，建议遇见后备份存档。



奖杯 / 成就指南

全奖杯 / 成就路线

相对前作繁多的录音收集，本作的成就 / 奖杯就要轻松许多，数十个支线任务与成就 / 奖杯相关的也寥寥无几，而这些支线任务都不会因为流程而错过。



XONE 版

成就数量	1000 点 /47 个
全奖杯 / 成就难度	3/10
全奖杯 / 成就所需时间	30 小时以上
在线奖杯 / 成就	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 事故	无
硬件需要	备份存档

PS4 版

奖杯总数	铜杯、36 银杯、8 金杯、3 白金、1



The Surge 2

解锁条件 已解锁全部奖杯

皮毛外伤 15点

解锁条件 已在新游戏+模式下从空难中幸存

获得方法 进入新游戏+。

成功越狱 15点

解锁条件 击败加西亚狱长

二度寻死 20点

解锁条件 击败伊莱弟兄两次

怒火中烧 20点

解锁条件 击败小约翰尼

深谙刀锋 15点

解锁条件 击败塞万提斯队长

直捣老巢 20点

解锁条件 击败遁地者

军法伺候 20点

解锁条件 击败以斯拉·希尔兹少将

慈母受难 20点

解锁条件 击败莎莉丝特母亲大人

关门打狗 15点

解锁条件 击败H.A.R.O.L.D.

红颜祸水 15点

解锁条件 击败海伦娜女神

否定预言 30点

解锁条件 击败大天使伊莱

逆向工程 15点

解锁条件 用吉迪恩巨岩雕像自己的武器杀死了它

获得方法 获取方法就如字面上那么浅显易懂，但极其容易出现不跳杯的BUG。一旦玩家错过第一次刚获取武器就击杀盖亚的机会，那么之后就需要利用这把武器不停的击杀盖亚，破坏各个部位直到获得成就/奖杯为止。



自食苦果 15点

解锁条件 使用遁地者螺旋或遁地者螺旋V2.0杀死了遁地者回声

获得方法 第一次打败遁地者后，无论是否完成奖励条件都可以获得一把武器，用这把武器再次击败之后的遁地者即可。

脱胎换骨 50点

解锁条件 接受雅典娜的净化，消除一切瑕疵。

获得方法 通关之后结局二选一。

嘿，黑暗，我的老友 50点

解锁条件 被雅典娜转化为黑暗复仇者，准备好改变世界。

获得方法 通关之后结局二选一。

它活！它嗅！它征服！ 15点

解锁条件 已装备铁鼠套装及铁鼠正义武器

获得方法 中后期才能完成的支线，但可以最后再触发，一旦触发后会根据玩家的选择而错过这个成就/奖杯。务必注意获取方式，其他错过之后再补救都非常简单，这个则相当耗时。详细方法可见前文。

成功印记 20点

解锁条件 已将一件武器升级至最高级

紧随其后 20点

解锁条件 已收集10段纳米机器人回声

获得方法 繁体叫做“跟随脚步”，描述是收集12件奈米仿品，而正确的应该是简体描述“收集10段纳米机器人回声”。玩家需要收集到全部共计10个有编号的奇异的幻象，序号顺序打乱，但除了最后的“5”以外，基本都在必经之路上，可参考前文的流程攻略。



真·幸存者 15点

解锁条件 已见到沃伦

获得方法 目击者支线任务途中即可解锁。

深度防御 30点

解锁条件 已将一套装备中的所有部件升级至最高级

刺激本地经济 15点

解锁条件 已在供应商处消费50000校科技碎片

攻势防御 15点

解锁条件 已在30名敌人身上使用定向防御

爆头一击 15点

解锁条件 已使用爆头杀死一名敌人

获得方法 锁定敌人头部使用无人机攻击。



制其所有 50点

解锁条件 已制造20套装备

全副武装 30点

解锁条件 已收集50件武器

获得方法 虽然游戏有大量的套装和武器，但还是建议玩家看到新类型的敌人就优先拿取一套装甲。

装甲护体 15点

解锁条件 已获得一套外骨骼装甲

表现出色 30点

解锁条件 已得到一名Boss的特别奖赏

一刀两段 15点

解锁条件 已切下一名敌人的肢干并紧接背刺

获得方法 后期拥有等级高的武器后，到港口找一些2级敌人背刺即可。



三胞胎 30点

解锁条件 已击败全部遁地者回声

获得方法 都在必经之路上的三场BOSS战，不过其中第三场其实可以走地下跳过。

力量升级 20点

解锁条件 核能量已达到50

回归原点 20点

解锁条件 已再次到访拘留所

远程手术 30点

解锁条件 已使用无人机切下一名人形敌人的每块肢干

获得方法 无人机中只有两个镭射无人机才能切下敌人的部位。玩家可以先攻击削减生命值再用无人机收人头切部位。要求头、身、左右手脚6个部位各一次。

瑞士军机 30点

解锁条件 已获得所有战斗无人机模块

获得方法 会错过奖杯，见前文流程部分。

石破天惊 15点

解锁条件 已对一名敌人使用EMP-44 “海星”

获得方法 一直投射直到海星爆炸。

与鱼共眠 15点

解锁条件 已将一个敌人淹死

获得方法 港口区域将敌人打进水中。

勿信银行 20点

解锁条件 已随身携带100000枚科技碎片

社会名流 15点

解锁条件 已见到古滕贝格

铤而走险 30点

解锁条件 已在随身携带30000枚科技碎片的同时击败了一个Boss

获得方法 必须在战斗开始前就满足身上有30000枚碎片。

似曾相识 20点

解锁条件 已帮助本杰明·伯克

一石三鸟 20点

解锁条件 已使用寻的导弹同时杀死3名敌人

获得方法 中期在海滨别墅获得“先锋”导弹后，门口便有一大群敌人。这个武器只要按下△键便会直接朝前发射，所以尽可能靠近敌人开火，范围和伤害都不俗。后期无人机商人处会30000出售弹药。二周目敌人生命值会成倍增长，尽可能一周目搞定。

整装待发 15点

解锁条件 已装备全套装备

抱歉，没看到你 15点

解锁条件 已杀死一名伪装猎人

获得方法 在吉迪恩巨岩时玩家会遇见许多隐身的敌人，只要在隐身状态下补刀击杀即可。注意如果敌人的身体被攻击太多次，那么他的隐身能力会失效。



洗脑神曲 15点

解锁条件 已启动CREO技术学院内的转运中心

反狙击手 15点

解锁条件 摧毁敌方全部狙击塔

获得方法 会因为流程而错过的成就/奖杯，但二周目补全其实非常简单。五名狙击手分别位于海滨别墅门口（需要从警戒线的位置上去）、酒店门口、第二道警戒线后方地下、圣光大教堂门口（从港口前往，有两名），具体见前文流程部分。

第一次游戏提醒玩家会有重大转折时，这个成就/奖杯便会因为地图变化而错过。而要二周目补全的话，只要打过小约翰拿到海星无人机即可，因为圣光大教堂门口的两名狙击手可以通过无人机射击和海星抛射爆炸来击杀，就是锁定需要找好角度。



陷阱妙计 20点

解锁条件 已在不触发警报的情况下破坏一扇A.I.D.扫描门。

获得方法 游戏中有四处警戒线，任意一处警戒线，在完全未曾触发警报的情况下，通过其他方法绕到后面使用海星让其短路即可。

未知后果 15点

解锁条件 已发现乌托邦火箭坠毁点

冲啊！ 15点

解锁条件 掉入地下

获得方法 游戏后期，第一道警戒线处黑市医生旁边的废墟会有一个深坑，在必经之路中，跳进去即可。







TRINE 4

The Nightmare Prince

文 北山杉　美编 咕噜

绚丽的画面、优美的音乐、趣味十足的合作模式……说起“《三位一体》系列”，许多玩家都会在脑海中浮现出这些元素。由 Frozenbyte 开发的这款主打联机合作的平台解谜游戏系列，自初代发售至今已经有整整 10 个年头了，超过 800 万的总销量足以证明该系列一直以来优秀的制作水准和玩家口碑。最近发售的《三位一体 4》作为系列的最新作，继承了系列的优良基因，同时在保留了系列经典元素和设计的基础上加入了更多的新元素，使游戏给人的观感更上一层楼。下面就让我们一起进入三位一体的世界，和三位主角们一起拯救被噩梦所困的王子吧！

NS　PS4　XOne

三位一体 4 噩梦王子		Modus Games	
Trine 4: The Nightmare Prince		平台动作	中文版
2019 年 10 月 8 日	本地 1 人，在线 2~4 人	无对应周边	
售价为 29.99 美元			

※Steam版同步发售。

本文对应游戏版本 1.0.0

系统介绍

通用操作列表

NS	PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	瞄准/更改高亮目标
L	L1	LB	切换至上一个角色
R	R1	RB	切换至下一个角色
ZL	L2	LT	突出显示绳索和可浮空目标
B	×	A	跳跃
-	触摸板	VIEW	技能菜单
+	OPTIONS	MENU	暂停菜单

※本文操作以XOne版为准。

基本玩法

本作的基本玩法和前作区别不大，但增加了一个4人联机的无限模式，突破了以往最多只能3人游玩的机制。在单人模式下，玩家仍然可以在3名主角之间自由切换，使用他们各自的能力来破解谜题。相比之下多人模式的部分关卡则为联机做出了一些改动，谜题变得更加复杂，需要玩家之间通力合作才能顺利解开。

游戏共分为5幕18个关卡，每个关卡都分布着数十个大大小小的谜题和收集品，除第一幕外每一幕的最后一场为BOSS战。在解谜过关之外，本作还有4种收集品可供收集，收集品的完成度与成就/奖杯挂钩，因此如果有志于达成全成就/白金，那么全收集是必不可少的一环。



经验瓶与技能解锁

经验瓶是本作最常见的一种收集品，和其他收集品不同的是，经验瓶还能提升角色的经验值。虽然本作的经验值不像传统RPG那样可以提升角色的等级，但每当经验条蓄满一次，玩家就可以获得一个升级点，以此对已解锁技能进行升级。例如阿玛迪斯的基础技能可以令物体浮空，而在升级了技能之后就能使敌人浮空。借助新的技能，谜题的解法也会变得更加简单。但值得注意的是，经验的增长虽然可以让玩家对现有的技能进行升级，但无法让玩家解锁全新的技能。新技能一般需要将游戏进度推进到一定程度后才会自动解锁。

■本作的技能树。



角色介绍



阿玛迪斯

●基础技能：召唤魔法箱、悬浮术

●进阶技能：召唤弹力球、钢球和魔板、同时召唤三个物体、瞬移

操作列表

NS	PS4	XOne	功能
Y	□	X	召唤物体/水平抛掷（在悬浮物体时按住）
X	△	Y	瞬移
A	○	B	使悬浮物急速下坠
ZR	R2	RT	发动悬浮术
按下右摇杆	R3	RS	摧毁召唤物
方向键↑/↓	方向键↑/↓	方向键↑/↓	调整悬浮物体的角度（物体正在悬浮时）
方向键←/→	方向键←/→	方向键←/→	切换召唤物体

作为本作的初见角色，阿玛迪斯的基础能力和系列前作比起来没什么变化，仍然是以“召唤”和“操纵”为核心来破解谜题。在游戏初期，可召唤的物品只有魔法箱，在召唤魔法箱时，玩家按下X键就可以直接召唤而不用再手动画出魔法箱的形状，省去了很多施法时间。魔法箱主要用来作为垫脚石使用，以此来去往普通跳跃无法到达的高点，操作较好的玩家有时也可在空中召唤魔法箱作为二段跳的发起点（需要把握正确时机才能成功）。在游戏中后期解锁更多技能后，阿玛迪斯还可以召唤弹力球、钢球以及魔板，其中弹力球在碰到障碍后会不断反弹，玩家可借助其弹力来到达更高的地方；钢球的性质和关卡中遇到的钢球差不多，不易被破坏，可放置在一些恶劣的环境（如荆棘）中；魔板则可以在解谜中为玩家提供面积更大的落脚点。

对物体的操纵是阿玛迪斯的另一项核心能力，他可以使关卡中任意可移动物体浮空，并令其移动到指定的位置。在操纵物体的同时，阿玛迪斯自身的行动（移动和跳跃）不会受到施法的影响。这项能力十分重要，很多关卡的谜题都需要借助阿玛迪斯来操纵物体以触发机关。作为本作惟一一位没有直接攻击手段的角色，阿玛迪斯在战斗中往往没办法像庞提乌斯和索娅那样游刃有余，直到在游戏中期解锁了新技能后，阿玛迪斯才拥有一定的自保能力。在进阶技能中，浮空敌人和物体下坠都能对敌人造成一定的伤害，前者可以像操纵物体那样操纵敌人，将其移动到致命的陷阱或者队友的面前，后者则类似庞提乌斯的踩踏能力，将场景中的物体或者魔法箱移动到目标的头顶然后发动技能，利用重力的作用将敌人砸伤。



▲悬浮术和召唤术是阿玛迪斯最基础的能力。



▲被阿玛迪斯操纵的敌人会丧失一切行动能力，任人宰割。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

庞提乌斯

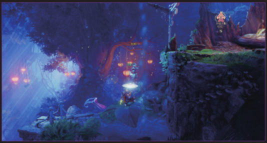


●基础技能：斩击、踩踏、举盾
●进阶技能：猛冲、梦之盾、风筝盾

操作列表

NS	PS4	XOne	功能
Y	□	X	斩击
X	△	Y	猛冲
B	×	A	发动风筝盾（按住）
A	○	B	踩踏
ZL	L2	LT	发动梦之盾
右摇杆	右摇杆	右摇杆	举盾

作为战斗的主力，庞提乌斯的一切能力都与战斗息息相关，其基础技能斩击、踩踏、猛冲每一样都能给敌人带去巨量伤害。与此同时，这些能力在解谜环节也可以起到清理路障的作用，依靠右手的利剑来斩破障碍自不必提，猛冲和踩踏也可以分别破除横向以及纵向的障碍。而除了利剑之外，庞提乌斯的盾牌同样是一个进可攻退可守的利器。在战斗中，玩家可依靠盾牌来防御敌人的进攻（但遭受一定量攻击之后会自动碎裂），若遭遇远程攻击还能将其原路反弹（例如火球）。此外，盾牌在解谜部分还有两个妙用：反射光线和引导水流，在游戏中后期的许多关卡中都会频繁用到。





▲除了肉身冲撞之外，庞提乌斯还可以通过撞击其他物体来破坏远处的障碍。

在游戏的中后期获得进阶技能后，庞提乌斯不仅战斗能力会进一步提升，其短板的移动能力也会得到加强，终于不必再借助队友的帮助来越过障碍。例如除了猛冲之外，在第五幕解锁的风筝盾技能就可让他在空中短暂滑翔，从而轻松飞越之前难以逾越的障碍。此外，第四幕后半段学会的梦之盾在后期的关卡解谜中则是一个必备技能，常常需要用来解开一些由复杂的光线和水流系统构成的大型谜题，不仅如此，在学会磁力特性后，梦之盾还能在一些机关的关键节点起到固定作用，配合阿玛迪斯的召唤技能可以极大简化谜题的解法。



▲梦之盾是庞提乌斯为数不多的魔法能力。

索娅



●基础技能：射箭、发射绳索
●进阶技能：元素箭、精灵绳索、翻滚

操作列表

NS	PS4	XOne	功能
Y	□	X	发射绳索
X	△	Y	翻滚
A	○	B	切断绳索
左摇杆	左摇杆	左摇杆	卷动绳索
方向键↑/↓	方向键↑/↓	方向键↑/↓	收放绳索
方向键←/→	方向键←/→	方向键←/→	切换箭矢种类

相比前作，除了魔法师阿玛迪斯之外，索娅的提升也非常明显。除了传统的射箭之外，此次游戏增加了钩索和元素箭的技能，极大地增强了索娅的可玩性。元素箭主要有两种：冰箭和火箭，其中冰箭可以冻结大部分可动机关以及水面，为玩家制造出坚固的落脚点，火箭则可以用来融化被冰箭冻结的物体和设施。除此之外，这两种元素箭还可在战斗中使用：面对冰属性的敌人使用火箭，面对火属性的敌人使用冰箭，这两种方式都可以造成一击必杀的效果，使索娅原本有些羸弱的输出能力提升了不少。



作为一项进阶技能，精灵绳索的出现让索娅在关卡解谜时终于不用再和缠缠绕绕的绳子作斗争。在精灵能力的加持下，索娅发射出的绳子在连接物体后会自动绷紧，这样就能轻松制造出一道稳定可靠的桥梁。除此之外精灵绳索还具备伸缩功能，在伸长时可产生足以推动数个物体的力量，在联机时多用来作为简易的升降装置将队友运送至高处。



▲将精灵绳索伸长到极限看起来就像是在放风筝。

全收集流程攻略

本作的内容相比前作要丰富很多，因此流程也比较长，但谜题大多中规中矩，偶尔也会遇到难度较高的谜题。考虑到杂志篇幅以及成就/奖杯的解锁条件，下文的攻略部分将以经验瓶、信件、宝藏以及小物件这四种道具的收集为主，其中会穿插部分难度较高，容易造成卡关的谜题的攻略。另外由于在本作的快速存档界面可以显示各个默认检查点之间经验瓶的具体收集状况，因此下文的攻略会根据检查点来定位收集品在流程中的位置，方便玩家进行定位。



注 1：本作谜题的解法历来都不惟一，本攻略所记载的解法也只能确保能够顺利过关，并不是最优解。
注 2：由于一些检查点中的收集品实际上位于相邻的另外一个检查点中，因此为了行文流畅，故本文记载的检查点经验瓶数量会和游戏系统所记载的略有出入。

收集索引

信件

序号	名称	章节名	检查点
1	信件#1	克拉吉尔荒野	检查点4
2	信件#2	荆棘树篱迷宫	检查点15
3	信件#3	海瑟伍德厅	检查点13
4	信件#4	王子的梦	检查点8
5	信件#5	月光森林	检查点11
6	信件#6	獾博勒的领地	检查点3
7	信件#7	金叶花园	检查点7
8	信件#8	冷杉水域	检查点14
9	信件#9	闪电泥潭	检查点9
10	信件#10	蓝莓森林	关卡开始
11	信件#11	薄纱树林	检查点3
12	信件#12	雪顶高地	检查点15
13	信件#13	噩梦学院	检查点8
14	信件#14	闹鬼墓地	检查点3

宝藏

序号	名称	章节名	检查点
1	塞琉斯的冠冕	克拉吉尔荒野	检查点1
2	蓝色羽毛笔	荆棘树篱迷宫	检查点6
3	魔法箱召唤大全	海瑟伍德厅	检查点8
4	托比的项圈	王子的梦	检查点14
5	破碎的抑梦符	月光森林	检查点9
6	奇特的啤酒杯	獾博勒的领地	检查点11
7	一捆桦树枝	金叶花园	检查点15
8	瓶中船	冷杉水域	检查点19
9	一块琥珀	闪电泥潭	检查点13
10	阿玛迪斯的泰迪熊	蓝莓森林	检查点8
11	皇家冠状头饰	薄纱树林	检查点17
12	雪花球	雪顶高地	检查点9
13	诡异的人偶	噩梦学院	检查点6
14	一件古老的勃艮第斗篷	闹鬼墓地	检查点8

小饰物

序号	名称	章节名	检查点
1	华丽的门板	克拉吉尔荒野	检查点17
2	锁	荆棘树篱迷宫	检查点18
3	链子	海瑟伍德厅	检查点10
4	铁框	王子的梦	检查点11
5	蜡烛	月光森林	检查点14
6	铜架	獾博勒的领地	检查点15
7	球	金叶花园	检查点5
8	手柄	冷杉水域	检查点7
9	翅板	闪电泥潭	检查点16
10	连杆	蓝莓森林	检查点11
11	基座	薄纱树林	检查点7
12	木框	雪顶高地	检查点6
13	把手	噩梦学院	检查点13
14	箱子	闹鬼墓地	检查点8

第一幕

寒冬早晨

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×3

从小屋出来后进入一段有关跳跃和悬浮的新手教程，可以顺路收集到 3 个经验瓶。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×4

这段流程主要教会玩家对物体进行悬浮、移动以及旋转操作，4 个经验瓶全都在必经之路上，按照流程走不会错过。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×1

和上段流程的最后部分一样，将木板旋转并插入积雪中即可将其固定，然后借此登上右上方的山崖。在山崖顶端可以找到 1 个经验瓶（仍然位于必经之路上）。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×1

读取检查点后继续向右走，使用三块木板搭建出一座临时桥梁通过一个下凹的低谷，接着再往前走不远就能在场景上方的一个树枝上看到经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×6

1. 读取检查点后立即就能在右上方看到 2 个悬浮在空中的经验瓶，召唤 1 个魔法箱即可将其收入囊中。

2. 来到右侧的机关，在按钮处找到 1 个经验瓶，然后召唤魔法箱将其放到按钮上。接着登上从高处降下来的平台，按照教程取消刚才召唤的魔法箱使按钮复原，就能使平台上升并顺利抵达峰顶，在峰顶可以找到 2 个经验瓶。

3. 继续向右来到下一个机关，在跷跷板上即可找到这段流程的最后 1 个经验瓶。

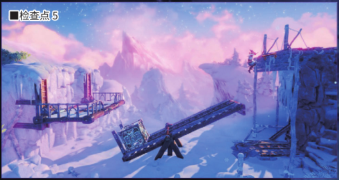
●检查点 5

收集品：经验瓶 ×2



■检查点3





1. 读取检查点后继续前行不久可看到一只山羊被困，对圆木使用悬浮术将其解救出来，随后再将圆木移动到右侧的木头架子上。

2. 站到圆木上进行原地跳跃即可获得悬浮于上空的2个经验瓶。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×8

1. 读取检查点后来到右侧悬崖边，待知恩图报的山羊撞倒树木后即可通过悬崖。遇见第一堆积雪后，召唤一个魔法箱作为垫脚石登上左上角的树枝。在树枝的尽头可获得3个经验瓶。

2. 继续向右来到下一个装置处，操纵魔法箱撞碎缠绕在木架上的树枝，随后将其放置在倒下来两根木架上作为垫脚石去往悬崖对面。

3. 将积雪上的两块木板向左旋转45°，分别插在地面以及木台的积雪上，然后借助这它们登上木台顶端，获得位于此处的2个经验瓶。

4. 把地面上的两个木箱移动到木台上叠在一起，借此登上位于右上方树枝顶端的高台，在此处可拾取2个经验瓶。

5. 最后再来到右边，从连接着悬崖的木台上获得本关的最后1个经验瓶。



诅咒庄园

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×2

2个经验瓶均位于关卡开始后的必经之路上，基本不会错过。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×3

1. 读取检查点后向左走，砍断弹力蘑菇左边的一棵枯树，便会从其上掉落2个经验瓶。

2. 骑上南瓜穿过一片绿色的荆棘丛，来到右侧道路的尽头即可找到剩下的1个经验瓶。





●检查点 2

收集品：经验瓶 ×5

1. 根据教程使用踩踏技能来到地下，在入口附近再次使用踩踏技能踏破一段由木板铺就的地面，即可获得1个经验瓶。

2. 来到右边，再次利用踩踏技能通过跷跷板回到地面，同时获得此处的1个经验瓶。

3. 进入庄园里的一栋宅邸，通过跷跷板登上大厅上方的吊灯，在上面获得剩余的3个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×3

读取检查点后在必经之路上可以获得2个经验瓶，之后来到右侧尽头通过踩踏技能进入地下，立即就能拾取到剩下的1个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×10

1. 首次来到利用盾牌反射光线的教学关卡后，按照教程指示将光线反射到左上方的藤蔓包裹之处，即可从中得到1个经验瓶。

2. 将光射往右边，在消除第一层藤蔓之后继续射向右边门洞上方的盾牌，从中可获得3个经验瓶。

3. 穿过门洞，利用踩踏配合跷跷板装置可以轻松获得3个经验瓶。接着继续向右前进，来到上一层之后不要急着往右走，先来到地下出口的左侧，用剑击碎木板后在密室内可得剩余3个经验瓶。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×2

1. 从检查点向上回到地下出口，利用盾牌将绿色的魔法弹反弹到经验瓶下方的树枝上，即可令其掉落至地面。

2. 继续前行，在一段狭窄的通道内（必经之路）获得本关最后1个经验瓶。

BOSS战：被诅咒的骑士

BOSS战总共分为3个阶段，



初见后径直来到右侧，斩碎右面的砖墙让光线照射到 BOSS 身上即可让其行动不能，接着就可以过去对它进行输出，之后进入第二阶段。

在第二阶段下 BOSS 开始使用远程魔法，此时尽可能远离它，等到其向庞提乌斯投射魔法弹时，用盾牌将之反弹到天花板上，即可解锁另一个光源，接下来的步骤和第一阶段相同。

进入第三阶段后，先将 BOSS 引到右侧墙边，然后快速来到场地最左边，等到 BOSS 投射魔法弹后，用盾牌将之反弹到右上角，破坏那里的树枝。最后再来到右侧墙壁，对准跷跷板发动踩踏技能，即可解锁右上角的光源。接下来只需重复之前的步骤，来到左面将光线反射到 BOSS 身上即可顺利将其击破。



化妆舞会之夜

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×2

关卡开始后爬上第一栋建筑物的房顶，在左侧的阳台上可以找到 2 个经验瓶。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×1

该经验瓶位于必经之路上，在完成第一次钩索教学后即可得到。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×2

完成钩索教学后，进入一栋建筑物之前可在门口拾取 1 个经验瓶。接着进入建筑物，先打开右边平台上的扳手，再通过上方的钩子来到左边的平台，扳动扳手后来到右下角即可找到剩下的 1 个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×5

1. 读取检查点后向右走到尽头，将绳子发射到带有钩子的小车上，将其从右下角的地道中拉出来，之后进入地道即可获得 2 个经验瓶。

2. 返回地道出口，将小车作为垫脚石登上上方的平台，在平台上即可再次获得 1 个经验瓶。

3. 进入建筑物后，用绳子将右边的木板拉下来获得 1 个经验瓶，再来到建筑物的底部便能找到该检查点的最后 1 个经验瓶。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×7

1. 用绳子将面前的小车拉出来后可在右下角获得 1 个经验瓶，接着再用绳子将小车和上方的钩子连起来即可登上房顶。

2. 在房顶上连续命中 3 个气球，即可从中掉落 3 个经验瓶。

3. 向右离开房顶，然后迅速左转进入一间小屋，分别射击头顶的 3 个闪着红光的装置，使之变成绿色，即可获得 3 个经验瓶。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×3



检查点4



检查点5

读取检查点后用绳子将小车拉到场景右侧，借助它的高度获得悬浮于空中的 1 个经验瓶。剩下的 2 个经验瓶则位于接下来的一段下落教学中。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×1

在一段关于绳索的收放教学中可顺路获得 1 个经验瓶，基本不会错过。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×4

1. 读取检查点后，使用绳索分别借助前方的三个钩子飞檐走壁，在到达最后 1 个钩子时可在其下方获得 1 个经验瓶。紧接着摆荡到第二个钩子上方的一小截平台上，得到位于此处的 1 个经验瓶。

2. 进入建筑物内部后来到第二个房间，先将左侧的两个铁钩用绳子连起来并借此登上第二层，随后再对准右边的一个铁钩发射绳索，将其背后的可移动墙壁拉到左边。

3. 回到第一层，将右边的两个铁钩用绳子连起来即可顺利拿到右上方的那个经验瓶。

4. 回到正常流程，在不远处的必经之路上找到最后 1 个经验瓶。



检查点9

第二幕

克拉吉尔荒野

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×16

1. 关卡开始后沿途可轻松收集到 8 个经验瓶，基本不会错过。

2. 抵达一个跷跷板处。将操作角色切换成阿玛迪斯并召唤一个魔法箱放到跷跷板的右边，然后再切换回庞提乌斯在另一端发动踩踏技能升至空中，即可在上方的树枝内获到 1 个大经验瓶（效果等于 5 个经验瓶）。

3. 来到树枝旁的石板上，在附近的半空中收集到剩余的 3 个经验瓶。

●检查点 1&2

收集品：经验瓶 ×19、塞琉斯的冠冕（宝藏）

1. 读取检查点后向右来到一座摇摇欲坠的铁板桥上，使用庞提乌斯发动踩踏技能将桥踩塌。来到桥下后先去往左边，使用踩踏技能将地面上的木板踏碎，从中获得的 3 个经验瓶。

2. 拿走位于玩家正上方贴在崖壁下方的 1 个经验瓶（很容易被忽略）。

3. 来到右边，将操控角色切换为阿玛迪斯并使用悬浮术将石块移



检查点1&2



检查点1&2

出，即可在后面的隐藏空间内找到剩余的 2 个经验瓶以及宝藏“塞琉斯的冠冕”。

4. 回到地面继续向右前行，在走到尽头前可沿途收集到 2 个经验瓶。

5. 向右来到尽头后，召唤一个魔法箱作为垫脚石去往铁门上方的平台，在此处可以收集到一大一小 2 个经验瓶（效果等于 6 个）。

6. 返回正常流程进入铁门，首先在平台下方收集到 2 个经验瓶，接着通过第一个机关，使用索娅将头顶被木板夹在天花板上的 2 个经验瓶拿到手，最后再爬到上方的平台，在一个木笼子里找到最后 1 个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后穿过前方的 2 个机关，经过一段顶部不断喷射着魔法弹的通道来到一个简单的光线谜题中。

2. 首先收集 2 个显露在外的经验瓶，接着再切换成庞提乌斯利用盾牌破解谜题，即可收集到位于左下角的 2 个小经验瓶和 1 个大经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×22、信件 #1

1. 读取检查点后向右可看见一个木制装置。首先使用庞提乌斯发动踩踏收集位于左下角的 1 个经验瓶，接着再切换成索娅用绳子将装置最上方的铁环分别与左下和右下的铁环连接起来，形成两座绳桥，如此便可以将整个装置控制在一定的摇摆范围内。

2. 踩在绳索的中段向右跳入上方的一个隐藏的密室，在此处可收集到 3 个经验瓶。接着离开密室，爬上装置的顶端，然后向左跳到上方的一个石台上，在这里可取得 1 封信件和 1 个大经验瓶。

3. 离开此处往右走直到遇见一个断崖，使用阿玛迪斯将断桥重新



检查点4



检查点4

连接起来，再切换成索娅通过钩索取得左下方的 3 个经验瓶。

4. 离开木桥继续前行，在山洞的入口上方可以收集到 2 个经验瓶。经过一场战斗后，来到左上角一处平台（需要用到魔法箱辅助制造一座绳桥），在此处可获得 1 个经验瓶。

5. 继续向左可以进入一间密室。收集完密室之中的 2 个经验瓶后，按照上图所示的方法引导光线解开谜题，即可获得最后的 1 个大经验瓶。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×8

1. 读取检查点后一路向右前行来到一个跷跷板处，除了在此处半空中较为显眼的一个经验瓶之外，在跷跷板的左边和右边还可以分别找到 2 个和 1 个经验瓶，其中右边的经验瓶位于木板下方的一个地面沟壑内，不要错过。

2. 站到跷跷板的右边，切换成庞提乌斯通过跷跷板升至空中，抵达上方的一个小平台后，在树枝内可收集到 3 个经验瓶。

3. 继续前行，抵达一道铁门后在左侧半空中收集到最后 1 个经验瓶。

●检查点 6&7

收集品：经验瓶 ×7

1. 打开检查点右边的铁门后向右走，在附近收集到 3 个经验瓶之后会来到一个转盘机关处。首先将门口的 1 个经验瓶收入囊中，接着切换成阿玛迪斯将石块移动到左侧的台阶上卡住转盘，在石块最初的位置背后可再次收集到 1 个经验瓶。

2. 通过机关后回到地面，拉下左侧的平台后获得剩余的 2 个经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×4

这 4 个经验瓶均位于检查点附近的显眼位置（其中第一个需要斩断树枝才能拿到），收集难度较大。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后使用索娅射断上方吊着石块的绳索，即可轻松获得前方的 3 个经验瓶。

2. 继续向右前行，经过一场战斗后，使用阿玛迪斯移开地上的木板，在下方的凹陷处获得 1 个经验瓶。

3. 来到右边尽头，穿过墙上的空洞进入一间密室。用魔法箱将密室内的机关卡住后，即可在密室尽头收集到最后 1 个大经验瓶。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×8

1. 读取检查点后，使用庞提乌斯踏破前方的木板获得藏在下方的 1 个经验瓶；接着切换成阿玛迪斯，将上方的木箱移到地面，即可得到里面的 1 个经验瓶；最后别急着离开，借助魔法箱登上木台，在木台上方再次收集到 1 个经验瓶。

2. 进入右边的建筑物，将里面的 2 个经验瓶拿到手后召唤一个魔法箱放到最高的那个木台上，再以此作为垫脚石跳入右上方的一个密道，即可收集到最后 3 个经验瓶。

●检查点 11



检查点10





收集品：经验瓶 ×5

向右出隧道后进入一段剧情，之后到达另一座山峰上。在落脚处向左来到一个悬空平台上，召唤一个魔法箱放到该平台的边缘，然后切换成索娅利用钩索去往平台下方，对准枯枝射箭即可打开平台右侧的铁门。在铁门后方有 1 个大经验瓶。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×4

第一个经验瓶位于山洞入口，剩下 3 个则可以在山洞内部的第一个转轮上方收集到。

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×3

1. 读取检查点后，向右穿过第一个不断喷射魔法弹的谷地，射箭破坏右边崖壁上的枯枝后即可得到 1 个经验瓶。

2. 接着再穿过第二个谷地，在出口的正上方获得剩下的 2 个经验瓶。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×8

1. 读取检查点后，使用魔法箱将左上方的铁制平台拉下，在其中可到 3 个经验瓶。

2. 向右来到下方的谜题中，切换成庞提乌斯将光线反射到右上方的开关上，保持一段时间后右侧的铁门就会打开，同时滚出一个木桶，里面有 1 个大经验瓶。

●检查点 15&16

收集品：经验瓶 ×8

战斗后穿越一个悬崖，之后利用跷跷板可分别在左边和右边的空中以及上方的木台上共找到 8 个经验瓶。

●检查点 17

收集品：经验瓶 ×6、华丽的门板（门部件）

1. 读取检查点后，在正上方的一个枯枝上即可看到 1 个经验瓶。接着向右可看到一个铁制的转轮，只需用绳子连接转轮和上方的铁钩即可打开通往上方的通道。将通道上方的石块和一个魔法箱堆叠在一起，然后作为垫脚石即可从右上方的出口离开地下区域。

2. 接下来不要着急向右走，移动出口附近的木板，并将其斜倚在左侧的崖壁上，即可拾取到位于此处的 1 个经验瓶。之后再顺着崖壁向上攀爬，来到一个密室之内。

3. 在密室内需要解决一个光线谜题，首先切换至庞提乌斯，将光线反射到上方的开关即可打开左侧的铁板，获得里面的铁块和 1 个经验瓶。接着再将铁块放到刚才玩家反射光线时所站立的位置，便能令光线持续反射到开关上。这时切换成索娅，将右边的两个铁环用绳子连接起来，即可在左面的装置上获得一个落脚点。最后只需借助魔法箱跳到最上方的平台上即可获得 3 个经验瓶以及小饰品“华丽的门板”（门部件）。

●检查点 18&19

收集品：经验瓶 ×12

1. 从检查点向右一路走到尽头，可在一处断桥下找到 1 个经验瓶。在此地等待一会儿，会飞来一只鸟悬停在空中，使用阿玛迪斯将断桥的一端放到鸟的爪子上即可借此抵达右边的山崖之上。

2. 不要着急离开，向左返回至鸟的背部，在此处可以收集到 3 个经验瓶。

3. 向右经历一场战斗后，可在场地中央得到 1 个经验瓶，之后再在右边不远处的树枝上找到 2 个经验瓶。最后再来到附近的一个悬崖，使用索娅通过速降的方式来到左侧悬崖下方，即可成功收集到剩下的 1 个大经验瓶。

●检查点 20

收集品：经验瓶 ×12

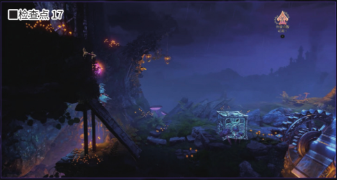
1. 从检查点出发一路上可在地面附近收集到 5 个经验瓶，接着返回检查点，使用绳索连接地面的木板和上方的第一个转轮。随着转轮的转动，玩家就可以乘坐木板来到半空中，接着再使用钩索移动到第二个转轮，等到钩索的连接点随转轮来到最高点时即可轻松摆荡到右边悬空的木板上。在木板上有 1 个经验瓶可供收集。

2. 等到转轮上的铁环到达最高点时，使用绳索将当前所在的木板和铁环连接起来，即可通过绳桥来到转轮上方，取得位于此处的 1 个大经验瓶。

BOSS战：巨型噩梦狼

由于 BOSS 的要害——头部所处的位置较高，因此如果学会了阿玛迪斯的召唤物下坠技能的话，建议主要使用阿玛迪斯应战。

战斗开始后，召唤一个魔法箱移动到 BOSS 的头部然后发动下坠技能即可将其砸晕，接下来就可以切换到庞提乌斯进行输出，注意 BOSS 会在一定时间过苏醒过来。上述步骤可以一直重复到 BOSS 血量消耗过半，此时场地中会出现一些喽啰，且 BOSS 还会使用爪子发动拍击。注意优先清理右上角不断扔炸弹的喽啰，地面的杂兵则可以切换到庞提乌斯来对付。等到 BOSS 残血时，场地的喽啰也会变得更多，要逐一清理的话不仅费时同时危险性也会大幅提升，因此最好一边躲避一边抓紧时间操纵魔法箱给 BOSS 最终一击。







荆棘树篱迷宫

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×4

4 个经验瓶全都位于玩家的必经之路上，基本不会错过。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×6

读取检查点后可看到一个机关，要通过的话需要激活墙上的两个魔法标记。先将木箱固定在下方的那个标记和中间的木刺之间，然后再召唤一个魔法箱移动到上方的那个标记上即可打开下方的铁门进入花园。在花园内可轻松收集到 6 个经验瓶。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×1

1. 读取检查点后即可在附近的半空中找到 1 个经验瓶。

2. 继续向前走，越过一片尖刺后会进入一场战斗，同时解锁索娅的新能力——元素箭。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×2

此检查点的流程主要为元素箭教学，按照教程的指示分别解冻左边的活动板、使用火箭杀死冰蜘蛛、冻住右边的活动板即可通过这片区域，同时可在途中获得 2 个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后即可立即在头顶找到 3 个经验瓶，接着在前面的小花园中接连收集到 4 个经验瓶。

2. 剩下的 2 个经验瓶则位于花园尽头右边的高台上，使用冰箭冻住第二块活动板即可顺利抵达彼处。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×5

从检查点出来后可在不远处的必经之路上收集到 4 个经验瓶，接下来会进入一场战斗，结束后在附近的一个木笼子中得到最后 1 个经验瓶。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×16、蓝色羽毛笔（宝藏）

1. 读取检查点后向右会遇到两个互相连接的可动平台，其中藏有 2 个经验瓶，切换成阿玛迪斯利用魔法箱操纵两个平台进行上下移动即可轻松获得。

2. 抵达右上方的出口后左转走到尽头，在阳台边可收集到 3 个经验瓶。之后来到右侧，切换成索娅通过钩索拿到悬浮于空中的 3 个经验瓶。

3. 继续向右前行直至回到地面，用绳子拉开左边墙上的铁钩即可进入一间密室。先取得下方的 2 个经验瓶之后，召唤一个魔法箱并将其固定到左上方的尖刺上，然后使用钩索即可将上方的 1 个大经验瓶和宝藏“蓝色羽毛笔”收入囊中。

●检查点 7



■检查点 6



■检查点 7



■检查点 13

收集品：经验瓶 ×9

1. 收集完检查点右前方的 1 个经验瓶后，切换成庞提乌斯来到右边封着几块木板的地窖口，利用踩踏技能进入地窖，可获得其中的 2 个经验瓶。

2. 离开地窖，在右边必经之路上可接连收集到 3 个经验瓶。之后来到道路尽头，用魔法箱将右侧墙上的活动装置拉下来后，沿着延伸出来的平台进入密室，在密室中可收集到最后 3 个经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×6

读取检查点后，召唤一个魔法箱堵在左侧的炮台前面，接着再用冰箭冻住右侧炮台即可安全通过。在右侧炮台的下方和地面可接连收集到 6 个经验瓶。

●检查点 9&10

收集品：经验瓶 ×16

1. 从检查点出来后在右边的半空中可收集到 3 个位置很显眼的经验瓶，接着不要急于前进，利用钩索钩住上方的铁环并摆荡到铁环上方的小平台，在这里藏着 1 个大经验瓶。

2. 经过一场战斗后，在当前花园内可接连收集到 3 个经验瓶。之后来到一个底部布满了尖刺的沟壑旁，先召唤一个魔法箱放在刺上，然后切换成索娅将魔法箱和底部左侧的铁环连接起来，即可通过绳桥取得 3 个经验瓶。

3. 最后 2 个经验瓶位于下一个检查点之前的花园门口。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×10

1. 读取检查点后向右走不远便会进入战斗，在战斗时可在场地中央收集到 1 个经验瓶。战斗结束后继续之前的流程，一路上可接连收集到 4 个位置显眼的经验瓶。

2. 收集完上一个步骤最后一个经验瓶之后，通过右侧的栏杆向左跳到平台上，可以发现里面藏有一间密室。在密室中可收集到 1 个大经验瓶。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×2

这 2 个经验瓶都位于十分显眼的位置，收集起来没有任何难度。

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×7

1. 遇到第一个机关后，站到悬空平台上让其降至地面，然后召唤一个魔法箱并将之放到右边的活动板上，最后再用冰箭冻结右上方的石门即可顺利通过机关。在机关后方可收集到 3 个经验瓶。

2. 观看一段剧情后，使用庞提乌斯踏破地面的木板，再切换成阿玛迪斯将地下的木箱移出，即可在下方的地窖中找到 1 个经验瓶。之后再利用木箱和魔法箱作为垫脚石取得悬浮于空中的 3 个经验瓶。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×1

该经验瓶就位于战斗场地的中央，没有任何收集难度。



■检查点 15&16&17

●检查点 15&16&17

收集品：经验瓶 ×15、信件 #2

1. 首先召唤一个魔法箱，将其移动到右侧墙面的木刺上，接着切换成索娅，对箱子使用钩索从而取得下方的 3 个经验瓶。

2. 收缩绳子站到魔法箱上，在成功收集上方的 1 个经验瓶的同时向右进入一间密室。

3. 在密室中，先将魔法箱放置到右边的活动板上使其降下，接着借助该活动板跳到左侧的小平台上，最后取消魔法箱并复原活动板，借助右边的栏杆即可来到密室的顶部。在此处可获得 1 个大经验瓶和 1 封信件。

4. 离开密室继续之前的流程，穿过第二个尖刺陷阱后在一座凉亭内部可找到被树枝遮掩起来的 2 个经验瓶。继续前行，在抵达下一个检查点之前可在必经之路上收集到剩余的 4 个经验瓶。

●检查点 18

收集品：经验瓶 ×8、锁（门部件）×1

1. 从检查点进入右侧建筑物内，先召唤一个魔法箱将其放置到左侧的按钮上（通过尖刺固定），然后使用冰箭将已经激活的按钮冻住，接着将魔法箱移动到上方的按钮上，最后只需手动激活右边的按钮即可成功触发机关，获得从天花板上掉落的 2 个经验瓶。

2. 通过垂下来的栏杆上到建筑物的二层阳台，在此处可收集到剩余的 6 个经验瓶以及 1 个小饰物“锁”（门部件）。

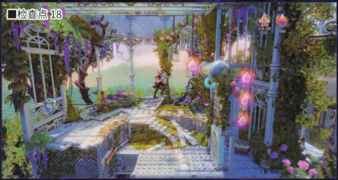
●检查点 19

收集品：经验瓶 ×3

此检查点的 3 个经验瓶均位于必经之路的显眼位置，没有任何收集难度。



□检查点 18



□检查点 18

海瑟伍德厅

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×11

1. 关卡开始后在进入大厅之前可在门外收集到 3 个经验瓶，之后进入大厅，在里面可找到 4 个经验瓶（同时还会触发一场战斗）。

2. 战斗结束解锁猛冲能力，推动石块打碎右边的水晶墙后可在通道内得到 1 个经验瓶。

3. 再次打碎下一面水晶墙后进入地下，用绳子拉下离入口不远的一个铁环拉即可触动机关，获得剩余的 3 个经验瓶。

●检查点 1&2

收集品：经验瓶 ×11

1. 在开头的冰筏教程中可顺路收集到 3 个经验瓶。接着来到一处左右各有一堵水晶墙的地方。



□关卡开始



□检查点 1&2

2. 分别在场景上方和地面的木桶里收集到 1 个经验瓶之后，砸开左边的水晶墙进入密室，在密室内可一口气可得 5 个经验瓶。之后砸碎右侧的水晶墙，在下一个场地中收集到最后 1 个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×22

1. 读取检查点后爬上左上方的平台可进入一段猛冲教程，在学会之后将场地内的 4 个经验瓶收入囊中。

2. 来到下一个场地后依然是猛冲教学，玩家在这里可再次取得 3 个经验瓶。

3. 继续向右走，遇到第一个跷跷板后将一个魔法箱放到附近的火堆旁，借此去往上层的秘密空间内。在此处一共可以收集到 5 个经验瓶和 2 个大经验瓶。

●检查点 4&5

收集品：经验瓶 ×11

1. 从检查点向右前进，解决前方的一道水流谜题之后来到一个开阔空间。使用钩索将铁环下方的 1 个经验瓶拿到手后，将操作角色切换成阿玛迪斯。

2. 站到不断摇摆的摆锤上，利用魔法箱将摆锤的位置调整到上方经验瓶所在的平台边。在此处收集到 2 个经验瓶。

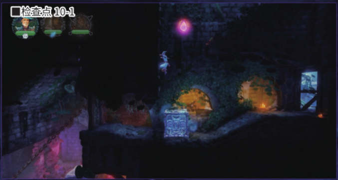
3. 前往上一层，利用魔法箱如法炮制，将摆锤的位置调整到天花板附近，取得悬浮于此处的 2 个经验瓶，接着再跳到左边的平台上，在拾取 1 个经验瓶之后一路左行直至尽头。

4. 在道路的尽头玩家会遇到一个谜题，首先需要将右上方的石球取出，然后将一个魔法箱垫到地面的一块木板下方，使木板指向左上角的水晶墙。最后将石球放到木板上，使用庞提乌斯对其发动猛冲，即可打碎水晶墙，获得藏在里面的 1 个大经验瓶。



□检查点 3


检查点4&5


检查点10-1


检查点8


检查点10-2

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×3

1. 读取检查点后向右前行，沿路有一个向上的通道，在彼处可找到 1 个经验瓶。

2. 出通道后进入一场战斗，获胜后用石球击碎右方的水晶墙，从中获得 2 个经验瓶。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×2

2 个经验瓶都位于去往大厅的必经之路上，基本不会错过。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×16、魔法箱召唤大全（宝藏）

1. 在大厅经历一场战斗后，爬上上方的吊灯，即可在右上角看到一个装有经验瓶的笼子，将绑着笼子的绳索射断即可得到里面的 1 个大经验瓶。

2. 离开大厅继续前进，在下一个房间的出口处拾取 1 个经验瓶，随后到达一个长有巨型植物的大厅。首先拾取位于地面的 2 个经验瓶；接着再通过两片叶子爬上左上角的平台，在这里找到 1 个经验瓶；最后继续向左走，来到一个密室中。此密室内的机关稍显复杂，解法如下：

①来到左侧的水车下方，对水车射出一支冰箭将其冻结；

②冻结水车之后，双层门的其中一道门会升起，再对这道升起的门射一支冰箭即可打开另一道门，进入门后的小空间；

③在小空间内先后对水车和落下来的门射一支冰箭，即可打开通往上层空间的道路。

解开谜题之后，玩家可在右上方获得 2 个经验瓶、1 个大经验瓶以及 1 个宝藏“魔法箱召唤大全”。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×4

1. 回到长有巨大植物的大厅，继续向右前行会遇到一个水车装置，经验瓶就在附近的一根水管上方。

2. 解开此谜题的方法是召唤一个魔法箱，将其放到水管上，然后快速切换到索娅并使用绳索将左侧的铁环和魔法箱连接起来，制作出一座绳桥。在绳桥上用庞提乌斯的盾牌将水流引向水车即可解开谜题。

3. 通过谜题后，在隔壁房间的上方共计可找到 3 个经验瓶。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×10、链子（吊灯部件）

1. 读取检查点后使用踩踏技能踩碎下方的木板来到下层空间，在此处会经历一场战斗。战斗结束后在场地右侧得到 1 个经验瓶，接着向右下一个台阶，从笼子里再次拿到 1 个经验瓶。

2. 穿过一个转轮所在的空间后来到图示位置（10-1），通过墙上的栏杆去往位于上一层的秘密通道。

3. 在通道内一路上可收集到 3 个经验瓶，到达尽头的密室后，将魔法箱和石块摆放成图示模样（10-2），然后使用冰箭将中间的可动平台冻结。最后再将石块放置在平台上，利用猛冲打碎左侧的水晶墙，取得里面的 1 个大经验瓶和小饰物“链子”（吊灯部件）。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×9

1. 开头的 2 个经验瓶位于由两个水车组成的谜题上方，首先在地面用水流将左侧的水车转动 90°，使上面的铁环朝向右上角；接着再用绳子连接地面和水车上的铁环组成一道临时绳桥。

2. 站在绳桥上引导水流转动右边的水车，使上面的铁环朝向左下方。最后连接两个水车上的铁环就能通过绳桥取得上方的 2 个经验瓶了。

3. 解开谜题后继续向前，在出地下通道之前一路上可收集到 6 个经验瓶，剩余的 1 个经验瓶则位于地上的花园中央。

●检查点 13





收集品：经验瓶 ×5、信件 #3

1. 从检查点到达上方的花园后会遭遇一场战斗，获胜后来到场地最左侧，将魔法箱放到最左边的那片树叶上作为垫脚石，即可抵达左上方的平台，在此处可收集到 3 个经验瓶以及 1 封信件。

2. 继续向右走离开花园，在抵达下一个检查点之前可在必经之路上收集到 2 个经验瓶，基本不会错过。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×6

1. 读取检查点后，使用冰箭将一个摆锤装置冻结在空中，再在上面放一个魔法箱，接着站在魔法箱上将水流引向右上角的水车，即可开启右侧的铁门。

2. 继续向右前行，用石球砸碎挡路的水晶墙后可以收集到 1 个经验瓶，接下来别急着离开，回过头来将石球朝反方向猛推，即可令其砸碎凝结在天花板上的水晶墙，剩下的 5 个经验瓶会从上方掉落下来。

王子的梦

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×4

关卡开始后进入建筑物，通过魔法箱攀上吊灯，即可收集到 4 个经验瓶。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×2

读取检查点后打开右上方的开关，随后进入一段传送门教学。途中可顺路收集到 2 个经验瓶，收集难度较大。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×7

1. 从检查点出来后跳入下方的传送门即可收集到悬浮于空中的 2 个经验瓶，接着再移动到右边的平台，再次获得位于此处的 1 个经验瓶。

2. 打开机关进入隔壁房间，用石块打碎水晶墙后在后方可以找到 2 个经验瓶，接着用镜子将光线引导到感应砖上即可进入下一个房间。

3. 在房间内的左上角有一个瓷器，将其打碎可获得最后 1 个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×4

1. 读取检查点后向右会来到一个开阔的大厅，地面布满了黄色的雾气，只要进入雾气就会被传送回出发地，玩家需要借助场景中的家具以及召唤物来进行移动。

2. 要收集的 4 个经验瓶就位于大厅之中，只要借助家具和魔法箱作为垫脚石便不难拿到。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后在附近即可收集到 4 个经验瓶，接着向右来到隔壁房间，将此处的一个可动传送门平放着移动到经验瓶的下方，然后再进入左侧墙壁上的传送门即可收集到上方的 3 个经验瓶。

2. 继续向右来到下一个房间，首先将隔壁房间的石块通过传送门移动过来，再将其叠在魔法箱上作为垫脚石，通过传送门进入隔壁房间，在地面可拾取到 1 个经验瓶。

3. 在房间右侧的架子上有一个瓷瓶，将其打碎可获得 1 个经验瓶，接着再将石块移回此房间，将其对准传送门发动猛冲，即可撞碎隔壁的水晶墙。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×11

1. 读取检查点后向右会遭遇一场战斗，获胜后将左侧墙上的画框拿开并露出后面墙上的按钮，用魔法箱激活按钮后便会从天花板掉落 1 个大经验瓶。

2. 来到隔壁房间，在升降平台上拾取 1 个经验瓶，接着用冰箭将平台冻结，将木箱放到平台上，并用绳索将箱子和左侧墙上的铁环连起来。通过绳桥来到左侧，取得藏在左上角的 1 个大经验瓶。





●检查点 6

收集品：经验瓶 ×7

1. 第一个经验瓶就位于检查点前方的光线谜题中，没有任何收集难度。

2. 第二个经验瓶位于隔壁大厅入口门扉的上方，将瓷瓶打碎即可取出。

3. 最后 5 个经验瓶则有些隐蔽，解开大厅内的光线谜题后不要急于离开，从楼梯跳入传送门中可抵达下方的回廊，收集品便藏在回廊之中。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×9

1. 离开大厅之前在窗台上可收集到 1 个经验瓶，接着来到外部的阳台，发动踩踏技能踩碎地面的木板去往阳台下方，在此处可收集到 1 个大经验瓶。

2. 返回阳台经历一场战斗，接着通过右侧的铁环上到阳台的穹顶，在这里可以找到 3 个经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×7、信件 #4

1. 读取检查点并取得 2 个经验瓶后来到隔壁的大厅，将三面镜子按照下图所示的方式堆好，即可用光线激活右面墙上的开关。接着用绳子勾住顶部的铁环，用力摆荡到左上方的平台上，打开平台内的开关向上进入一间密室。

2. 首先将位于右边的木箱移动到接近天花板的高度，使其垂直落入下方的传送门中。由于两个传送门都是正对着天花板上的按钮的，因此木箱会因为惯性而不断来回触发两个按钮，此时只需找准时机在木箱触发一个按钮的同时用一个魔法箱去触发另一个按钮，便可顺利解开谜题。谜题解开之后，在右边的小隔间内可收集到 1 个大经验瓶





和 1 封信件。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×6、

1. 到达在标题界面出现过的大厅后，来到右侧召唤一个魔法箱作为垫脚石爬上二层平台，在平台上可以收集到 3 个经验瓶。

2. 接着来到大厅隔壁，启动升降机不断下降，在下降的过程中会连续遇到 3 波敌人的进攻。击退敌人并到达底部后，召唤一个魔法箱并将其与左侧墙上的铁环连接起来，然后用悬浮魔法让魔法箱升至空中，即可连带着打开墙上的木板门，从里面会掉落剩下的 3 个经验瓶。

●检查点 10&11

收集品：经验瓶 ×28、铁框（吊灯部件）

1. 前 2 个经验瓶都位于必经之路上，接着通过吊灯去往右边的平台，触发机关后打碎架子上的瓷瓶，从中取得 1 个经验瓶。

2. 来到大厅底部，首先去往墙边，斩碎墙上的木板并通过其上露出的破洞进入一个隐藏隔间，在这里可找到 3 个经验瓶。

3. 离开大厅并解开遇到的第一个光线谜题后，跳入底部的传送门来到右边的房间，在房间上方可收集到 2 个经验瓶。继续前行直到触发一场战斗，获胜后可在当前场景中找到一个瓷瓶，里面有 1 个经验瓶。

4. 先别急着离开，取下左上角的画框会看到另一个瓷瓶，打碎它可获得 1 个大经验瓶。接下来继续进入画框背后的密室，在密室的地面上可拾取到 3 个经验瓶以及 1 个小饰物“铁框”（吊灯部件）。

5. 按照下图所示的方法摆放镜子解开谜题，即可收集到从天花板上掉落的 3 个经验瓶和 1 个大经验瓶。

6. 返回刚才的战斗地点，向右走可在必经之路上收集到剩余的 3 个经验瓶，没有任何收集难度。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×3

这 3 个经验瓶都位于花园之中，十分显眼，在战斗过后即可过去完成收集。

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×5

1. 离开花园再次进入建筑物，前 2 个经验瓶就位于检查点所在的房间内，收集难度不大。

2. 解开谜题后来到隔壁房间即可看到剩余 3 个经验瓶的具体位置。值得注意的是，中间的可动平台需要结合冰箭和悬浮术将其调整到一个合适的角度才能顺利完成收集。

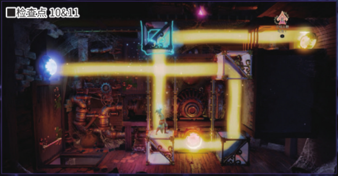
●检查点 14

收集品：经验瓶 ×8、托比的项圈（宝藏）

从检查点向左来到下方的一个可动平台上，将可动平台的角度调整为平行于地面，再通过平台右侧的木板跳入密室之中即可完成收集。

BOSS战：阿玛迪斯的姑妈

此战无战斗要素，只需连续解开 4 个光线谜题即可破关，每个谜题的解法如下图：



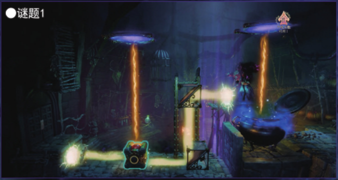
□检查点 10&11



□检查点 13



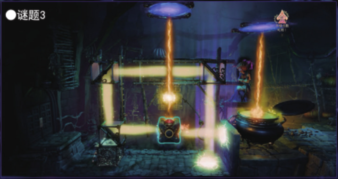
□检查点 14



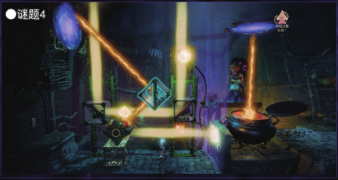
●谜题1



●谜题2



●谜题3



●谜题4

第三幕

月光森林

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×5

5个经验瓶都位于显眼的位置，没有任何收集难度。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×10

1. 从检查点向左跳到第二个石板上，用一个魔法箱将右边带有铁环的的石板滑到下方，即可将玩家目前所站的石板升至更高的地方，取得浮在空中的1个大经验瓶。

2. 剩下的5个经验瓶则均位于接下来的必经之路上，无收集难度。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×5

5个经验瓶的位置较为密集，有收集难度的是位于荆棘丛上方的2个经验瓶。玩家只需用绳索连接检查点附近的铁环以及中间可动平台上的铁环，制造一座绳桥，即可将平台固定。接下来只需前往树枝上方收集经验瓶即可。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×12

1. 先收集位于正前方的3个经验瓶，随后将一个魔法箱放到右边的开关上激活。等到滚石落下后跳到石头上，用绳子钩住正上方的铁环并升至空中，即可取得位于天花板上的1个大经验瓶。

2. 解开这个谜题后继续前行，剩余的4个经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 4&5

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后向右来到一个魔法标记旁，激活标记取得上方视野内的1个经验瓶。接着不要继续往上走，而是向右使用猛冲或者瞬移技能取得藏在右边树叶下的2个经验瓶。

2. 继续向上走，在顶端收集到1个经验瓶后进入战斗，获胜后来到右下角再次取得1个经验瓶。

3. 别急着前往地下，回到刚才战斗的地方，在左侧的平台上放一个魔法箱，然后站在箱子上向右发动猛冲或者瞬移，即可抵达右边的一个高台上，在高台的正上方可以一口气找到剩下的4个经验瓶。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×5

此检查点的5个经验瓶都位于必经之路的显眼位置，基本不会错过。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×4

4个经验瓶全都位于战斗场地的上方。结束战斗后，先来到右边取得笼子里的2个经验瓶。之后再召唤一个魔法箱，连接左边的铁环制造一座绳桥来到左上方，在此处可收集到剩下的2个经验瓶。

●检查点 8&9

收集品：经验瓶 ×17、破碎的抑梦符（宝藏）

1. 前4个经验瓶均位于必经之路上，基本不会错过。

2. 向右走到尽头后会遇到一片荆棘丛，召唤一个钢球放到荆棘丛内并将其滚到下方的一个魔法标记上，等到墙上的平台伸出来后使用冰箭将其冻结。接着如法炮制，再次激活平台上方的魔法标记即可一路来到上边的木板上，同时在途中可顺路收集到3个经验瓶。

3. 不要向右走，召唤一个钢球放到右边伸出来的一个小平台上激活魔法标记，即可打开通往左上方的通道。

4. 在通道的入口处可以收集到3个经验瓶，之后继续向里走，进入一个巨大的隐藏空间，再次使用钢球穿越下方的荆棘丛，然后借助墙上的栏杆爬到第二层的木板上，即可获得1个大经验瓶、2个经验瓶以及1个宝藏“破碎的抑梦符”。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×14

1. 读取检查点后，先收集前方石板附近的2个经验瓶，之后将右下角的木板门拉下，获得其中的1个大经验瓶。接着来到右上角，在出口通道附近拾取另外2个经验瓶。

2. 将左侧的可动平台升至最高，借此爬上左上角的小平台，同时切换成索娅射断右侧绑着1个大经验瓶的绳子，再返回出口通道即可将其收入囊中。

●检查点 11

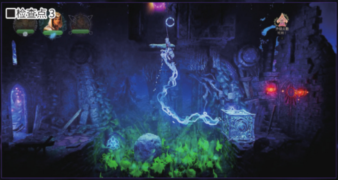
收集品：经验瓶 ×13、信件 #5

1. 前5个经验瓶无收集难度，向右走到尽头后会遇到一个比较麻烦的谜题，解法如下：①召唤一个











特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代





魔法箱放到场地中间，将其与左侧的铁钩连起来；②移动魔法箱打开铁钩下方的地板门；③召唤一个钢球，放入木板门下方的通道，使其滚落到右下角触发按钮。

2. 完成上述步骤后，玩家即可使旁边挂着经验瓶的平台升到地面之上，从而取得其下方的3个经验瓶。

3. 待平台升至最高点后，在其顶端召唤一个魔法箱，将其与场地右上角的铁环连接起来。通过绳桥以及墙上的栏杆继续向上即可来到一个隐藏空间。在此处可收集到1个大经验瓶和1封信件。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×7

此检查点的7个经验瓶都位于显眼的位置，基本不会错过。

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×8

此检查点只需注意收集完前2个经验瓶之后，在第二个经验瓶的右边放一个魔法箱，即可借助它去往位于正常视野之外的小平台，在彼处可得到另外3个经验瓶。其余的经验瓶则基本不会错过。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×6、蜡烛（吊灯部件）

1. 读取检查点后向右可以看到一片荆棘丛以及一个正在不断摆动的木板，召唤一个钢球放到荆棘丛中并将其与左侧墙上的铁环连接起来。接下来只需将球向右边移动即可通过绳子将铁环附着的木板拉下，进入一个地下密室之中。

2. 如下图所示，先将右边的一个可动平台冻结在魔法标记的下方，之后再等到左边的可动平台摆荡到魔法标记下方时用绳子将其与右边平台连接起来，即可将两个平台都固定在魔法标记旁边。

3. 在两个平台上分别放置两个魔法箱激活标记，即可打开左下角的隐藏通道，得到里面的4个经验瓶和1个小饰物“蜡烛”（吊灯部件）。最后返回地面，在荆棘丛右边的两个笼子内收集到剩余的2个经验瓶。



●检查点 15&16

收集品：经验瓶 ×2

这2个经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 17

收集品：经验瓶 ×14

1. 此检查点的难点在于2个大经验瓶的收集。第一个大经验瓶位于荆棘丛的最左边，召唤一个钢球使其连接左侧崖壁上的一个铁环，接着再移动钢球拉下紧闭的木板门，即可顺利收集到第一个大经验瓶。

2. 第二个大经验瓶需要先来到场地最右侧的高台上，使用钩索利用旁边树枝上的铁环向左摆荡到半空中才能拿到悬在此处的大经验瓶。

●检查点 18

收集品：经验瓶 ×9

此流程的难点在于其中的1个大经验瓶的收集。从检查点出来后向右走便会遇到第一个荆棘丛，放下一个钢球然后踩着它向左进入地面下方的密室，大经验瓶就位于密室之中。至于其余4个经验瓶则均位于必经之路上，没有收集难度。

●检查点 19

收集品：经验瓶 ×20

收集完前两个经验瓶之后进入地下，结束一场战斗后在分别从右边的笼子和上方的树枝上取得2个大经验瓶和3个小经验瓶。剩余的5个经验瓶都在必经之路上，基本不会错过。





獾博勒的领地

收集品：经验瓶 ×1

关卡开始后离开地道，进入一段剧情后再次进入地道，即可在入口附近的天花板上找到1个经验瓶。

●检查点 1&2

收集品：经验瓶 ×18

1. 读取检查点后向右利用绳子解决一个简单的谜题，之后来到一个上方有一面水晶墙的房间。收集完墙外的3个经验瓶之后，在右边倾斜的木板上放一个钢球，对其发动猛冲打碎左上方的水晶墙。在墙壁后面可得1个大经验瓶。

2. 向右走来到一个大厅，先收集左侧墙上的1个经验瓶，接着来到大厅右边，取得藏在笼子里的1个经验瓶之后拉开旁边的抽屉，从中再次得到1个经验瓶。

3. 顺着左边的木板向上爬到窗台边，在此处可收集到3个经验瓶，接着向左走出窗外，在一个秘密空间内再次收集到3个经验瓶。

4. 离开大厅，在进入下一个房间之前可在门扉上方收集到最后1个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×13、信件 #6

1. 读取检查点后向右走会触发









一场战斗，结束之后将场地（书房）中的两个铁环用绳子连起来，然后就可以顺着绳桥来到上方伸出半截梯子的平台。

2. 通过该平台抵达上方的阁楼，在此处可找到一封信件，同时还可收集到 4 个经验瓶（其中一个位于抽屉内）。

3. 离开书房去往隔壁，在两个房间的连接处可以顺道收集到 1 个经验瓶。进入隔壁房间后，首先召唤一个魔法箱，用绳子将它按照上图所示的方式连接在右侧墙面的铁环上。然后站在魔法箱上取走位于天花板附近的 1 个大经验瓶。

4. 剩下 3 个经验瓶均位于右侧地板下方的机关内，活用绳子不难解开谜题。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×9

1. 遇到一片荆棘丛后，踩着钢球移动到荆棘丛的最左端，即可看到此处有一堵水晶墙。

2. 将钢球放到两片荆棘丛之间的地面，然后利用猛冲打碎水晶墙，获得藏于其中的 1 个大经验瓶。

3. 回到正常流程，在隔壁房间的入口上方可以找到 1 个经验瓶。最后再次穿过一片荆棘丛之后，就能看到剩下的 3 个经验瓶了。

●检查点 5&6

收集品：经验瓶 ×27

1. 从检查点向左跳到地面，然后向右进入一间密室。在密室的右下角可找到 1 个地窖，在地窖内可获得 2 个经验瓶以及 1 个大经验瓶。接着返回检查点，向右经历一场战斗后继续前行，一路上可收集到 4 个经验瓶。

2. 到达下图所示位置后，首先用钢球打碎左侧的水晶墙，接着向左穿过荆棘到达一间密室。这里一共有 5 个经验瓶和 1 个大经验瓶，其中有 2 个经验瓶位于密室的入口，另外 3 个则藏在左侧墙面的抽屉中。要得到大经验瓶，首先需要召唤一个箱子，将其卡在打开的抽屉上，然后用绳子拉开上方的木板，并用冰箭将其冻结，最后踩在箱子上即可抵达大经验瓶所在的位置。



3. 离开密室返回正常的流程，一路向上走，在到达顶层之前可在途中收集到 2 个经验瓶。在顶层可找到一个跷跷板，使用它将钢球送至空中并打碎天花板上的水晶，可从上方掉落 3 个经验瓶，剩下的 1 个经验瓶则位于房间的出口处。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×6

1. 从检查点向右来到一个房间，将左右两块可动木板用绳子拉起来并连在一起，形成一座绳桥。

2. 将木板拉起来后，在右边可以找到 1 个被木板掩盖住的经验瓶。通过绳桥去往上方的阁楼，除了收集位于阁楼入口处的 2 个经验瓶之外，拉开阁楼里的抽屉还能再收集到 1 个经验瓶。

3. 离开房间继续前行，在进入一场战斗的同时可在场地右上方得到 1 个经验瓶。战斗结束后通过树根来到悬崖下方，最后 1 个经验瓶就位于此处。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×19

1. 从检查点向右来到另一个悬崖上，在右侧可以看到两个连着树根的活动平台，其中最右边的那个平台上有 1 个经验瓶。

2. 收集完第一个经验瓶之后不要移动，让平台自行下降到最低点（同时左边的平台会升至最高点），使用冰箭可将其冻结。接下用钩索来到正下方，可在悬崖底部找到 2 个经验瓶和 1 个大经验瓶。

3. 回到左边的平台，召唤一个魔法箱放到场地左侧的尖刺上，然后用绳索在魔法箱和平台下方的铁环之间搭一根绳桥，如此便能顺着绳子去往左上方，收集到浮在顶部的 1 个大经验瓶。

4. 离开此处不远会遇到一个大摆锤，先用猛冲让摆锤打碎右边挡路的水晶墙，之后再来到摆锤的右边，向左对摆锤发动猛冲，使其打碎左边天花板上的水晶，从上面会掉落 4 个经验瓶。

5. 继续向右走，在右边被打碎的水晶墙后面可收集到最后 2 个经验瓶。

●检查点 9&10

收集品：经验瓶 ×9

1. 第一个经验瓶位于两个不断对着喷火的植物中间，只要小心避开火球便不难拿到。之后会经历一场战斗，结束后阿玛迪斯会自动习得同时召唤两个物体的技能，与此同时，在玩家头顶会出现一个大经验瓶。收集起来也很简单，同时将两个魔法箱叠在一起即可达到大经验瓶所处的高度。

2. 穿过一片尖刺后抵达下一个场景，剩余的 3 个经验瓶分别位于该场景的左右两端，其中左边的 2 个经验瓶需要再次利用两个魔法箱增高才能拿到，而要想穿越中间的

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代



□检查点9&10



□检查点11

4 个树根抵达右边的悬崖同样也需要利用到这个技能。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×13、奇特的啤酒杯（宝藏）

1. 从检查点向左跳到巨大的树根上，接着使用钩索向下用力摆荡，直到抵达右下角悬崖上的一间密室内。

2. 来到密室后，用魔法箱将中间的活动木板向右旋转 90°，即可攀登至左上方，从宝箱中取出“奇特的啤酒杯”。

3. 取消魔法箱使木板复原，在右上方收集到一大一小两个经验瓶。

4. 回到正常的流程不久会遇到一个钥匙谜题。首先用石头打碎右上方的水晶墙，在里面可找到一把红色钥匙；接着再将场地中的两个铁环用绳子连起来，放一个钢球在绳桥上后，从其右侧发动猛冲即可打碎左面的水晶墙；最后来到左边的平台上，召唤一个钢球并将其与平台上方的铁环连接起来，再次发动猛冲即可打碎上方的水晶墙，此时便会从上方会掉落 2 个经验瓶以及 1 个大经验瓶。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×3

此检查点的 3 个经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 13&14

收集品：经验瓶 ×19

1. 从检查点出来后在左侧悬崖下方的笼子内可收集到 1 个经验瓶，接着继续推进流程，结束一场战斗后径直向右来到尽头。使用冰箭冻结尽头处的喷火植物后在其上放一个魔法箱。

2. 切换成索娅，站在魔法箱上对右上角缠绕着经验瓶的枯枝射箭，注意不要全力拉弓，利用抛物线命中枯枝即可。一旦枯枝被破坏，其上的 3 个经验瓶便会自动滑向玩家所在的位置。

3. 通过左侧有许多喷火植物的通道抵达上层，途中可顺便收集到 1 个经验瓶。

4. 到达顶层后，先向左进入一个秘密花园，取得其中的 3 个经验瓶，接着向右进入一个摆锤谜题中。

5. 先召唤一个钢球，并将其放到摆锤的左侧，再从右侧对摆锤发动猛冲即可打碎左上方的水晶，从中掉落 2 个经验瓶和 1 个大经验瓶。注意此时还有 1 个经验瓶悬浮在上方，就地堆叠两个魔法箱即可将其拿到。

6. 通过摆锤谜题后会触发一场战斗，结束后按照流程继续前行，剩余 2 个经验瓶均位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 15

收集品：经验瓶 ×10、铜架（球形仪部件）

1. 读取检查点后，通过钩索穿过一片尖刺抵达中间的一个岩石平台上。在此处召唤一个魔法箱固定到天花板的尖刺上，然后通过连接箱子的钩索荡到左侧延伸出来的一个小平台上，由此进入上方的秘密花园。

2. 来到花园左边，在这里可收集到 3 个经验瓶以及 1 个小饰物“铜架”（球形仪部件）。

3. 前往花园右边，收集完叶子上面的 2 个经验瓶后将一个魔法箱放到弹力蘑菇上，借助弹力取得悬浮于顶端的 1 个大经验瓶。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×3

解决一个简单的摆锤谜题后取得红蓝钥匙打开右侧的铁门，在铁门外可立即收集到 3 个经验瓶。



□检查点11



□检查点13&14



□检查点15

金叶花园

●关卡开始 & 检查点 1

收集品：经验瓶 ×14

从关卡开始一直到检查点 2 都是一段用盾牌引导水流的教学，收集品的位置均位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×8

从检查点向右会来到一段尖刺地带，所有经验瓶都位于这个地带的上空，位置很显眼，只要善加利用各种障碍物和垫脚石便不难拿到。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×3

1. 在检查点 2 左下方的岩壁底部有一个小洞，进入之后可在里面找到 2 个经验瓶。

2. 返回正常流程进入山洞，最后 1 个经验瓶就位于山洞的天花板上。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×6

读取检查点后向右立即会进入一场战斗，战斗结束后可在附近收集到全部 6 个经验瓶。注意其中一个位于刚开始玩家所站立的木台下方，不要忘了拿。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×16、球（球形仪部件）

1. 读取检查点后，首先在面前的河流中拾取 1 个经验瓶，接着通过蓝色弹力菇来到左上方的木台上，在这里收集到 3 个经验瓶。之后还可以在弹力蘑菇的右边连续收集到 4 个经验瓶。

2. 向右来到一座水井旁，压下水井的把手然后用冰箭将其冻结，接着在下方的尖刺上放置一个魔法箱，顺带取走悬浮在尖刺之上的 1 个经验瓶。

3. 站在魔法箱上将水流导向对岸的种子后即可激活魔法植物。接着进入右侧的小屋，在里面找到 1 个经验瓶之后，站在右侧的地板上发动踩踏技能即可来到地下的密室里。

4. 在密室中收集到 3 个经验瓶以及 1 个小饰物“球”（球形仪部件）后原路返回，通过外面的魔法植物来到小屋上方的悬崖上，即可收集到最后 3 个经验瓶。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×7

所有收集品都位于右边的山洞之外，基本不会错过。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×9、信件 #7

1. 习得梦之盾并进入山洞后立即就可在地面拾取 1 个经验瓶。

2. 利用梦之盾连续解开两个简单的谜题后，在第二个谜题中的一朵白花下方放置一个魔法箱，然后踩在魔法箱上向左进入左上方的秘密空间，在此处可获得 1 封信件以及剩余的所有经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×7

所有经验瓶都位于比较显眼的位置，基本不会错过。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×6

1. 读取检查点后向右砍断枯枝，即可得到其中包裹着的 1 个经验瓶。

2. 遭遇一场战斗并获胜后，在右边的叶子上可收集到第二个经验瓶。

3. 立即向左砍断枯枝进入一个地下洞穴，将魔法箱放置到顶部的尖刺上然后通过钩索即可取得位于悬崖下方的 4 个经验瓶。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×4

所有经验瓶都位于流程中的必经之路上，基本不会错过。

●检查点 12

收集品：经验瓶 ×11

1. 向右来到一个紫色的尖刺摆锤附近，首先将左边悬崖上的铁环与摆锤头上的铁环连接起来，然后走到绳桥上，通过摆锤末端的铁环用绳子摆荡到右侧壁内部的密室中。在密室内可收集到 1 个大经验瓶。

2. 原路返回，通过叠加两个魔法箱以及瞬移的方式来到右上方的悬崖上，此处可以收集到 2 个经验瓶（其中一个以果实的形式挂在树上）。

3. 继续向右前行，通过弹力蘑菇来到另一座悬崖之上，取得这里的 1 个经验瓶后对准中间树枝顶端的果实射击，使之露出铁环，然后再通过这枚铁环摆荡到左边的木台之上，获得最后 3 个经验瓶。



■检查点 5



■检查点 7



■检查点 13

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×14

1. 从检查点一出来即可在右边看到 4 个经验瓶，完成收集之后进入小屋触发一场战斗，结束后可在小屋中收集到 5 个经验瓶。它们的分布情况为：左上角（1 个）、右上角（1 个）、右边木桶后（2 个）、右下角（1 个）。

2. 收集完毕后将下方的小车向右推出小屋，然后再在其上叠加两个魔法箱，以此作为垫脚石来到左上方小屋的第二层。

3. 第二层有一个光线谜题，只需将两个木箱用绳子连接起来，然后挂在房间的木杆子上，再通过梦之盾帮忙反射光线即可成功解开谜题。谜题解开后会从左上方滚下 5 个木桶，每个木桶内都存有 1 个经验瓶。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×6

所有经验瓶都位于流程中的必经之路上，基本不会错过。但在取得倒数第二个经验瓶后，需要解开一个光线谜题才能顺利收集到最后 1 个经验瓶。

●检查点 15

收集品：经验瓶 ×15、一捆桦树枝（宝藏）

1. 从检查点走到悬崖沿途可顺利收集到 4 个经验瓶。抵达悬崖后，用绳子钩住尖刺摆锤上的铁环下降到悬崖底部，可以获得 1 个大经验瓶。

2. 来到右侧悬崖上，收集完此处的 1 个经验瓶后用冰箭将摆锤冻住，然后在其上放置两个魔法箱。

3. 爬上魔法箱即可跳到右上方的崖洞内，在里面可收集到 1 个大经验瓶和宝藏“一捆桦树枝”。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×15

1. 前 5 个检查点都位于必经之路上，基本不会错过。

2. 遭遇一场战斗后会来到一个池塘边，在池塘中间的木板上收集 1 个经验瓶之后潜入水中，在水底可再次收集到 1 个经验瓶。

3. 向右继续潜水，通过一段狭窄的隧道后再出水即可来到一个洞穴之中。洞穴的左上角出口处有 1 个经验瓶，右上角则有 5 个，但被岩石重重包裹，只有想办法将水流



■检查点 15

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

引到右上角的魔法植物上才能将其解放出来。这里的解法有很多种，推荐先将中间的尖刺摆锤冻住，然后在其上放置一个魔法箱，最后站在魔法箱上，利用梦之盾以及普通盾牌来将水流引到右边不远处的魔法植物上即可。

4. 离开洞穴后上岸，连续在附近收集2个经验瓶（其中一个以果实的形态挂在树上）之后即可完成本阶段的收集。

●检查点 17

收集品：经验瓶 ×8

1. 将检查点右边的尖刺摆锤冻结之后，召唤2个魔法箱分别插在摆锤的左右两边，接着跳到魔法箱上，取得浮在其上空的1个经验瓶。

2. 切换成索娅，对准右面崖壁上的一个巨大果实射击，果壳碎裂后从中会滑落出1个大经验瓶。最后再从悬崖下方拾取最后2个经验瓶。

●检查点 18

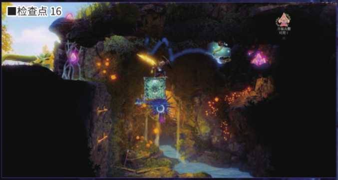
收集品：经验瓶 ×1

读取检查点后，击碎通道右上方固定在尖刺上的笼子，即可从其中得到1个经验瓶。

●检查点 19

收集品：经验瓶 ×10

所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。


■检查点16

冷杉水域

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×4

1. 前2个经验瓶位于必经之路的一个池塘中间，基本不会错过。

2. 剩下2个经验瓶的其中1个位于池塘右边的水底，另1个则在岸边两个漂浮在水面的木箱上方。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×5

5个经验瓶都在必经之路上，基本不会错过。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×6

1. 读取检查点后，首先取得前方不远处的3个经验瓶，之后召唤一个魔法箱放到跷跷板的右边改变流水的方向，然后使用火箭激发下方的机关，即可通过谜题。

2. 离开建筑物后，立即就可以看到剩下的3个经验瓶。

●检查点 3

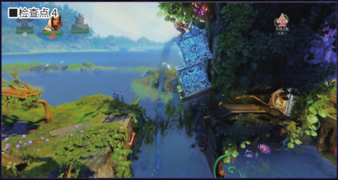
收集品：经验瓶 ×6

1. 读取检查点后，借助左下方的海豹向右跳到位于树梢上的木板上，即可在右上方的空中收集到1个大经验瓶。

2. 一路向右走到下一个流水谜题前可在途中再收集到1个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×21


■检查点4

1. 在解开流水谜题之前，先召唤两个魔法箱将其放到右侧崖壁的木条上，然后踩着木箱拿到上方视野之外的1个大经验瓶。接着将绳索悬在木箱上对准开关射一支火箭，即可打开下方的木板门。

2. 通过木板门，拿走前方的3个经验瓶，然后潜水向右游进一个秘密空间，即可收集到一大一小2个经验瓶。

3. 上岸后，使用钢球打碎左侧的水晶墙，拿走墙后面一大一小的2个经验瓶，接下来只需再取得右边悬在空中的1个经验瓶即可完成收集。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×7

从检查点出来后打碎面前的木桶以及树上的果实即可得到2个经验瓶，接着进行一场战斗，结束后在旁边的水车上方取得1个大经验瓶。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×17、手柄（球形仪部件）

1. 解决谜题后继续前进来到河边，使用踩踏击碎地面的木板，取得下方的2个经验瓶。

2. 用箭射断右边的绳子，使经验瓶掉入水中。之后开始潜水，连带着刚才入水的经验瓶一共可在水中收集到4个。

3. 浮出水面后会遇到一个简单的谜题，解开之后利用外面的跷跷板来到右上方的秘密空间，这里总共有1个经验瓶和2个大经验瓶，除此之外，还可收集到1个小饰物“手柄”（球形仪的部件）。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×6

此检查点的收集品由一大一小2个经验瓶组成，均位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×13

1. 收集的难点在于一个略微复杂的水流谜题，玩家首先需要将一个钢球放到跷跷板的左侧；然后来到铁钩的正下方，在此处朝左上角的方向设置一个梦之盾；最后吊住铁环并收缩绳子使身体悬空，等到上方的跷跷板在重力的作用下改变方向时，便能使水流流向左边的跷跷板，接下来在空中朝右下方的开关射击即可解开谜题。

2. 解开谜题之后向右穿过一扇打开的门，在水下可收集到3个经验瓶以及1个大经验瓶，接着来到右面的岸边，剩下的1个大经验瓶就挂在岸边的树梢上。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×3

3个经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 12&13

收集品：经验瓶 ×8

1. 从检查点出来后将1个魔法箱固定在上方的尖刺上，然后通过钩索升到空中，在拿走1个经验瓶的同时对准左边的机关射箭，即可


■检查点7


■检查点10

将怪物的手击退。

2. 来到第二个关卡后，首先通过下方的通道去往右边的平台，再次召唤一个魔法箱固定到尖刺上；然后用绳子将固定好的箱子与怪物手上的铁环连接起来；最后回到场地左边，用梦之盾引开水流后向下方的机关射箭即可解开谜题。

3. 待阿玛迪斯解锁召唤魔板的能力后，在利用魔板回到地面的过程中总共可收集到 7 个经验瓶。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×13、信件 #8

1. 回到地面后先不要往前走，再次召唤一个魔板斜靠在前方的崖壁上，然后通过它爬到崖壁顶端，可获得 1 封信件以及 1 个大经验瓶。

2. 向右来到河边，在水面取得 1 个经验瓶后潜入水中，拿走位于水下的 2 个经验瓶。

3. 返回岸边，跨过右面的崖壁之后再次入水，在水底获得最后 1 个大经验瓶。

●检查点 15

收集品：经验瓶 ×7

读取检查点后，召唤一个钢球放到海豹身上然后借助海豹的弹力在空中击碎右边崖壁上的水晶墙，从中可获得 1 个大经验瓶。接着再攀登至悬崖顶端，即可得到剩下的 2 个经验瓶。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×6

此检查点的收集由一大一小 2 个经验瓶组成，其中后者在一开始就能拿到，而前者则挂在一棵枯树的树梢上，穿过由两个尖刺转轮组成的机关后即可看到。

●检查点 18

收集品：经验瓶 ×8

1. 第一个经验瓶以果实的形态挂在树上，就在检查点上方。

2. 在解决一道简单的流水谜题后，穿过门扉即可接连拾取到 2 个经验瓶。

3. 不要急着离开，召唤两个魔法箱，将其中一个放到左边木墙上的尖刺上，另一个则放置于地面。用绳子将它们连接起来后，即可通过绳桥去往左上方，获得此处的 1 个大经验瓶。

●检查点 19

收集品：经验瓶 ×16、宝藏：瓶中船

1. 从检查点向右可看到一个木制的跷跷板，在跷跷板的左侧放置一个魔法箱，以此作为支点通过钩索进入下方的秘密山洞。

2. 在山洞内首先冻结下方的尖刺水车，然后将一块横放的魔板固定在水车右侧的刺上，接着再召唤一个朝右上方倾斜的魔板，将其放到上一个魔板与右侧的崖壁中间，即可搭起一座临时的桥梁。

3. 通过这座桥去往右边即可收集到经验瓶和大经验瓶各 2 个，此外还可得到宝藏“瓶中船”。

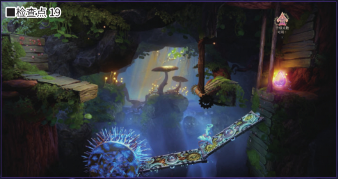
4. 完成收集后返回正常流程，剩下的 4 个经验瓶均位于必经之路上，基本不会错过。



■检查点 14



■检查点 18



■检查点 19

●检查点 20

收集品：经验瓶 ×4

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

BOSS战：爵士三人组

在 BOSS 战中，玩家要面对三名对手，他们会各自先和玩家进行单挑，然后 2V1，最后再 3V1。在单挑阶段，首先上场的是克洛诺斯爵士，等待他把手中的流星锤扔到地上后，只需对准锤子发动猛冲，即可将其打出硬直，接下来上去用刀砍几下即可获胜；第二个上场的是瑞纳爵士，他的攻击方式和克洛诺斯爵士类似，在离玩家有一定距离时会发动远程攻击，只不过瑞纳爵士发射的是魔法弹，且还会同时向左右两边发射。玩家要做的便是利用盾牌将魔法盾反射回去，只要击中瑞纳爵士，便会令其陷入硬直；最后上场的弗洛里安努斯爵士一般会站在场地两侧的高台上朝玩家射出长矛，玩家在躲开攻击后，只需利用斜插在地面上的长矛即可到达 BOSS 的身边，接着再迅速用剑砍几下就能使其陷入硬直。

单挑获胜后便会进入围殴阶段，每个 BOSS 的解决方式仍然和单挑时差不多，只不过由于场上还有其他 BOSS 的干扰，所以还需要尽可能地躲避其他人的攻击。根据破防的难易度，建议玩家按照克洛诺斯爵士→弗洛里安努斯爵士→瑞纳爵士的顺序来进行战斗。



第四幕

闪电泥潭

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×7

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×10

此检查点的收集只需要注意在右边一棵树的树梢旁边有 1 个大经验瓶，由于其所处的位置在正常的视野之外，因此容易错过。其余经验瓶的收集则没有太大难度。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×4

前 2 个经验瓶位于天花板上，击碎枯枝即可使其落下，后 2 个经验瓶则位于闪电泥潭的上方，需要将木板铺在水面上才能安全进行收集。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×6


□检查点 1


□检查点 7&8


□检查点 3


□检查点 9

1. 读取检查点后，先将前方的金属方块移到远处，使其离开发电机影响的范围。然后来到发电机旁，在跳起来的同时发动猛冲即可到达发电机的右侧，取得藏在这此处的 1 个大经验瓶。

2. 回到正常流程继续前进，在经历一场战斗后后即可在场地右边收集到剩余的 1 个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×6

第一个经验瓶位于凉亭内的右上角，取得之后离开亭子，用冰箭冻结中间的木板，同时拿走浮在空中的 2 个经验瓶。剩余 3 个经验瓶则位于右面房屋的屋顶上。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后，先召唤两个魔法箱将其叠放在面前的闪电泥潭中，然后再将木板放在魔法箱顶端，即可以此作为落脚点通过这段危险的区域。

2. 到达右面的木桥之后，先用箭矢清理左上方的破木板，然后向左跳入木板之后的密室，在里面可获得 4 个经验瓶。

3. 返回正常的流程，使用悬浮术将金属块移到木架的顶端，然后在木桥的左侧边缘放置一个魔法箱，用绳子将魔法箱和金属块连起来，即可通过绳桥来到金属块上方，剩下的 1 个大经验瓶就位于金属块右面正对着的房顶之上。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×6

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 7&8

收集品：经验瓶 ×23

1. 前 5 个经验瓶只需注意在下方的木架上搭一块魔板并且使用冰箭冻结右面墙上的魔法植物，之后再利用钩索和绳桥便可以确保收集安全。

2. 向右进入建筑物的第一层，先在面前的两个铁环之间搭一座绳桥，然后使用冰箭冻结前方的水面，并在其上放置一个魔法箱，即可借此登上第二层。

3. 收集完一层到二层的 4 个经验瓶后，按照上图所示的方法摆放木板和金属块，即可激活机关解开此处的谜题。

4. 离开建筑物后，在出口堆叠两个魔法箱，借此爬到左上方的屋顶，可以获得 1 个大经验瓶。

5. 回到正常流程，剩余的经验瓶（4 个经验瓶和 1 个大经验瓶）的位置都比较显眼，收集难度不高。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×12、信件 #9

检查点位于一个中空的树干内，载入后借助钩索和魔法箱一路向上爬升，在出发点和终点总共可收集到 4 个经验瓶、1 个大经验瓶以及 1 封信件。剩余 3 个都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×6

1. 前 3 个经验瓶位于右边荆棘丛的上空，踩着钢球即可轻松拿到（两侧魔法植物的攻击可以用梦之盾来辅助防御）。

2. 通过荆棘丛之后，朝左上方树干上的枯枝射箭，即可从里面的小洞内滚落 3 个经验瓶。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×3

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 12&13

收集品：经验瓶 ×15、宝藏：一块琥珀

1. 前 8 个经验瓶都位于玩家的必经之路上，基本不会错过。在收集完第 8 个经验瓶之后，利用岸边的铁环使用钩索进入水潭左边的隐藏空间。

2. 按照下图所示的方法拉出左边的平台即可以此为垫脚石去往天花板上的小隔间，取得位于此处的


□检查点 5





□检查点 16

2 个经验瓶、1 个大经验瓶以及宝藏“一块琥珀”。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×5

1. 读取检查点后将右边魔法植物所在的水面冻结，然后制造一座绳桥并沿着它来到大木桩的底部。此处右上角有 2 个被树叶遮住的经验瓶，很容易错过。

2. 来到木桩顶端，便可以看到左上方有 1 个经验瓶，剩下 2 个经验瓶则位于右边的笼子内。

●检查点 15

收集品：经验瓶 ×4

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×11、翘板（跷跷板部件）

1. 读取检查点后，首先取得上方笼子内的 1 个经验瓶，之后将一个魔法箱固定到天花板的尖刺上，如果放的位置正确，会从上方降下一个升降平台。

2. 借助平台来到建筑物的第二层，在房间内收集到 2 个经验瓶之后按照上图所示的方法放置两个魔板，即可将电流引到线圈中，从而拿到左下角的钥匙。

3. 拿到钥匙后打开右侧上锁的铁门，在铁门后的房间内可以获得 1 个大经验瓶以及 1 个小饰物“翘板”（跷跷板部件）。

4. 原路返回正常的流程，离开建筑物后便可看到剩下 3 个经验瓶的位置，收集难度不高，只需借助魔板、梦之盾等技能防御魔法植物的攻击即可安全进行收集。

●检查点 17

收集品：经验瓶 ×3

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

蓝莓森林

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×11、信件 #10

1. 关卡开始后一路向右走直到尽头，沿途可以轻松收集到 6 个经验瓶。

2. 之后来到一个简单的谜题中，使用钩索将上方的活动平台移动到最左端，然后用冰箭将其冻结。

3. 爬上活动平台，即可跳入左上方位于视野之外的隐藏空间，在此处可收集到 1 个大经验瓶以及 1 封信件。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×3

收集前 2 个经验瓶的同时会进入一场战斗，获胜后索娅会解锁精灵绳索技能，在教程的指引下使用精灵绳索解开一个谜题之后即可收集到剩下的 1 个经验瓶。

●检查点 2&3

收集品：经验瓶 ×4



□关卡开始

接下来的流程都要用到精灵绳索的能力，只要掌握了这个技能，便不难收集到沿途的 4 个经验瓶。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×17

1. 读取检查点后，先将面前悬浮在空中以及地面笼子里的 2 个经验瓶收入囊中，接着对树桩发动踩踏技能将其打入地面，即可找到另外 3 个经验瓶。

2. 来到场地右边，利用精灵绳索将挡路的圆木抬起来后将绳索固定在旁边的铁环上。接着召唤一个魔法箱并固定到圆木下方的尖刺上，即可通过钩索去往右下方的通道内，同时获得位于此处的 1 个经验瓶。

3. 继续向右前行，再次利用精灵绳索将右边悬崖的木板抬起来，取得木板上的 2 个经验瓶。接着再通过绳桥抵达左上方的铁环附近，即可看到上方悬浮着的 1 个大经验瓶。

4. 继续之前的流程，收集完路上的 2 个经验瓶后返回地面，在圆木上放置一个魔法箱。踩在箱子上即可看到悬浮于正上方的最后 2 个经验瓶。

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×9

1. 读取检查点后，射断右上方两个笼子上的绳索，即可得到里面的 2 个经验瓶。

2. 向右跳入水中，可找到 3 个经验瓶。

3. 潜入水下并向左游泳，穿过岩壁后可以来到一个隐藏空间，在此处可收集到 3 个经验瓶。之后向右返回地面，即可在岸边收集到最后 1 个经验瓶。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×4

1. 读取检查点后，收集完面前的 1 个经验瓶来到一个滑轮装置旁，按照下图所示的方法制造一座绳桥即可通过该关卡来到右边的悬崖上。

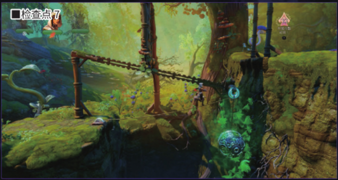
2. 接下来不要往右走，而是向



□检查点 5



□检查点 6



□检查点 7

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代


□检查点 8

左利用木板上的栏杆爬到装置的顶端，取得位于此处的 3 个经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×10、宝藏：阿玛迪斯的泰迪熊

1. 从检查点向右可看到一个洞穴，先不要进去，来到洞穴门口的台阶前，对准地面上的一个圆形木头发动踩踏技能便可以来到一个地下空间。

2. 召唤一个魔板，对其施展精灵绳索后将另一端绑在一个铁环上。接下来切换到阿玛迪斯，使用悬浮术将魔板卡在右下角的木头内，即可通过精灵绳索搭建的桥梁去往右上方的平台，获得彼处的 2 个经验瓶、1 个大经验瓶以及宝藏“阿玛迪斯的泰迪熊”。

3. 返回正常的流程，进入洞穴并利用精灵绳索解开一个简单的钥匙谜题后，对准出口上方的铁环再次施展精灵绳索推开铁板，即可从中滚落剩下的 3 个经验瓶。


□检查点 10&11


□检查点 10&11

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×4

前三个经验瓶的收集难度不高，在收集完第三个经验瓶之后记得对准脚下的圆木发动踩踏技能，随着圆木向下插入地面，即可露出隐藏于其中的最后 1 个经验瓶。

●检查点 10&11

收集品：经验瓶 ×29、连杆（跷跷板部件）

1. 拿到前 3 个经验瓶后穿过荆棘丛，在地面堆叠两个魔法箱，借此取得悬浮于上方的 1 个经验瓶。

2. 来到右边的盆地里，使用精灵绳索连接两个木箱制造一座绳桥。接着来到绳桥的顶端，向左跳跃并发动猛冲，即可获得正常视野之外的 1 个大经验瓶。

3. 继续向右前行，来到右上方的地面后，使用精灵绳索将两个魔法箱按照下图所示的样子摆放，并通过两侧的绳索爬到位于空中的那个魔法箱上，即可取得悬浮于空中的 4 个经验瓶和 1 个大经验瓶。

4. 完成收集后回到流程，继续向右走来到一个池塘边，将水底的一个笼子捞到岸上即可从中获得 2 个经验瓶。

5. 潜入水底，向左通过一个秘密通道进入密室。取得这里的 4 个经验瓶后将一块向右上方倾斜的魔板搭在右侧的墙壁上，然后召唤一个钢球放到魔板旁边，对其发动猛冲技能使之沿着魔板击碎上方的水晶墙，从中可获得 1 个大经验瓶以及 1 个小饰物“连杆”（跷跷板部件）。

●检查点 13

收集品：经验瓶 ×2

2 个经验瓶都离检查点不远，基本不会错过。

●检查点 14

收集品：经验瓶 ×1

1. 此检查点的难点在于破解一个钥匙谜题，首先召唤两个魔法箱，将其中一个固定在右边的尖刺上，另一个则放到它左边不远处；接着用绳子将它们连接起来；最后使用悬浮魔法将左边的魔法箱固定到左侧岩壁的尖刺上，即可带动右边的魔法箱将阻挡钥匙的木板移开。

2. 使用钥匙打开铁门，经验瓶就位于铁门后方的不远处。

●检查点 15

收集品：经验瓶 ×4

向右收集完第一个经验瓶之后会遇到一片荆棘丛，召唤 1 颗钢球连上精灵绳索后用悬浮魔法移动到对面墙上的栏杆旁，然后让阿玛迪斯保持施法状态，同时通过绳索和栏杆来到上方的架子上，取得剩下 3 个经验瓶。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×2

此检查点的所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。


■检查点 14

薄纱树林

●关卡开始 & 检查点 1

收集品：经验瓶 ×5

5 个经验瓶均位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点 2

收集品：经验瓶 ×4

1. 读取检查点后向右来到一个中空的树干前，将左边的水流引到右边的魔法植物上，即可获得一股上升气流。

2. 乘坐上升气流即可在树干里轻松收集到 4 个经验瓶。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×16、信件 #11

1. 前 4 个经验瓶就位于检查点前方不远处，收集难度不高。

2. 向右穿越悬崖，将上方的流水引向右边的魔法植物，待其开花之后便能获得 1 个大经验瓶。

3. 接连乘坐两个上升气流上山，到达次页图示的位置后在气流上放置一块魔板，借此来到左上方的隐藏空间。在此处的两片叶子上可分别收集到 2 个经验瓶以及 1 封信件。

4. 在最左侧的叶子上放置一块魔板，然后通过梦之盾将左边的流水引到右上方的魔法植物上。待其开花后便可收集到最后 1 个大经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×5

读取检查点后，先将前方的一个转轮调整到次页图示的样子后将其冻结，之后在上面叠放两个魔法箱，爬到魔法箱的顶端后即可取得隐藏在上方树叶里的 1 个大经验瓶。

●检查点 5&6

收集品：经验瓶 ×8

这几个经验瓶均位于必经之路上，基本不会错过。

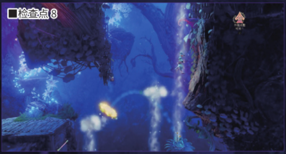
●检查点 7

收集品：经验瓶 ×7、基座（跷跷板部件）

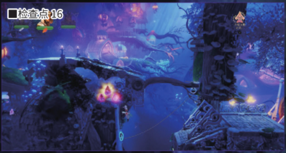












从检查点出来后，在下方的气流上召唤一个钢球，然后将操作角色切换成庞提乌斯，推动钢球打碎左侧的水晶墙，即可从中获得此检查点的所有经验瓶和1个小饰物“基座”（跷跷板部件）。

●检查点8

收集品：经验瓶 ×2

1. 读取检查点后即可收集到前方的1个以果实形态存在的经验瓶。

2. 来到一个有着两股上升气流的峡谷旁。先在左边的上升气流上放一块魔板；之后在上面水流经过的位置朝右方设置一个梦之盾；最后再在右侧的上升气流上放一块魔板，同时利用悬浮术将梦之盾反射过来的水流引到右下方的魔法植物中，即可成功制造出第三股上升气流。

3. 乘坐第三股上升气流上升到顶端，即可取走面前的1个经验瓶。

●检查点9

收集品：经验瓶 ×1

经过一场战斗后，在场地的右边即可找到该经验瓶。之后再利用精灵绳索离开此处。

●检查点10

收集品：经验瓶 ×22

1. 收集完位于上升气流上的3个经验瓶后前往右上方，在收集到第4和第5个经验瓶的同时继续向右来到一个水流谜题中。

2. 收集完左右一大一小2个经验瓶之后，按照上图所示的方法使用精灵绳索搭建一个临时平台，并在水流处设置一个梦之盾，即可将水流引到上方的魔法植物中。待其开花后，玩家便可另外获得1个大经验瓶。

3. 返回正常的流程，按照系统的提示顺着气流下落后往右走一段路再次顺着气流下落至地面，即可在左侧的隐藏空间内收集到3个经验瓶。

4. 继续乘坐气流上升至顶端，将这里的2个木箱叠在一起作为垫脚石即可拿到位于上方的3个经验瓶。

●检查点11

收集品：经验瓶 ×11

1. 收集完前两个经验瓶后向右走到尽头，经历一场战斗后，召唤一个魔板并利用精灵绳索搭建一个临时平台，借此获得上方的3个经验瓶。

2. 来到上方的山谷中，使用盾牌将水流引向左侧的魔法植物可获得1个大经验瓶，之后再借助钩索取得右边悬崖下方的经验瓶。

●检查点12

收集品：经验瓶 ×16

1. 从检查点出来后来到一个大峡谷，将魔板固定在下方的尖刺上，然后利用钩索取得隐藏在左下方木板后面的2个大经验瓶。

2. 穿过峡谷后，打碎地面的木板释放一股上升气流，在气流顶端放置1块倾斜的魔板后再放置一个魔球，接下来只需使用庞提乌斯利用魔球打碎右上方的水晶墙，即可得到其中的5个经验瓶。

3. 返回正常流程，最后1个经验瓶就位于下一个谜题的入口处。

●检查点13

收集品：经验瓶 ×2

读取检查点后在附近的地面找到一个圆形的木桩，发动踩踏技能将其踩入地下，即可获得隐藏在此处的2个经验瓶。

●检查点14&15

收集品：经验瓶 ×8

两个检查点的流程很长，但所有经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

●检查点16

收集品：经验瓶 ×10

1. 前8个经验瓶位于上图所示的两个红圈内，使用钩索即可顺利拿到。

2. 向右进入一场战斗，在战斗



场地中可获得剩下的2个经验瓶。

●检查点 17

收集品：经验瓶 ×7、宝藏：皇家冠状头饰

1. 从检查点出来后按照图示方法摆放两个魔法箱和一块魔板，即可制造出一条通往右上方平台的临时道路。到达平台后，向下进入一个隐藏的隔间，在这里可获得一大一小2个经验瓶以及宝藏“皇家冠状头饰”。

2. 通过该谜题之后，剩余的1个经验瓶位于一道上升气流的顶端，基本不会错过。

●检查点 18

收集品：经验瓶 ×11

1. 第一个经验瓶位于必经之路上，基本不会错过。

2. 收集完之后向右一路进入一个隐藏空间，在下方的气流上分别放置一块魔板和一个钢球，即可打破上方的水晶墙，同时获得2个大经验瓶。

●检查点 19

收集品：经验瓶 ×5

5个经验瓶都位于必经之路上，基本不会错过。

BOSS战：索娅王妃

BOSS战分为3个阶段，在第一阶段下BOSS只会向玩家发射魔法弹，到了第二阶段就会随机从屏幕左右或者上下召唤大型箭雨，这时玩家需要根据光束出现的范围来提前进行躲避，一般来说需要借助上方的两个铁环不断调整位置；在第三阶段下条件更为苛刻，地面会被荆棘覆盖，玩家只能在钩索上闪转腾挪，容错空间很小，但好在此时BOSS一般处于无敌状态，不用分心进攻，专心躲技能即可。

在进攻方面，玩家此次只能操控索娅一人，这也就意味着只有一条命可用。用对应的属性箭矢破掉其周围的防护罩后，就可以正常伤到BOSS了。在承受一定量的伤害之后，BOSS会陷入硬直，此时在她背后悬浮的三个挂饰上会各出现一只铁环，用绳索将其中一只拽离BOSS即可将其破坏。将三个挂饰全部破坏后便能取得胜利。



■检查点 18





第五幕

雪顶高地

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×2

关卡一开始向右走几步路即可收集到所有经验瓶，没有任何收集难度。

●检查点 1&2

收集品：经验瓶 ×18

1. 前2个经验瓶位于检查点前方的一个光滑的冰面上，完成收集之后向前会进入一场战斗，结束后来到一个峡谷旁。

2. 召唤两块魔板放到上升气流上，以此作为落脚点取得峡谷上空的2个经验瓶，接着不要离开，将绳索绑在右边的魔板上然后摆荡到右面岩壁上的一个密室中，在此处可获得1个大经验瓶。

3. 返回并通过峡谷，在进入山洞前沿途可收集到4个经验瓶（其中后两个位于笼子里）。

4. 进入山洞后立即就能在上方的天花板处看到最后1个大经验瓶，玩家需要先用一块竖直的魔板挡住右面的风口，然后再踩着它的上沿拿到此收集。

●检查点 3

收集品：经验瓶 ×14

1. 经过检查点后，将1个魔法箱放到右边激活开关即可释放出上升气流。

2. 按住B键来到上升气流的下方，在右边的隐藏空间内找到1个大经验瓶。

3. 乘坐上升气流一路爬升，可沿途依次收集到3个经验瓶，来到上一层后解锁索娅的冰筏技能。

4. 按照教程指示用冰箭在瀑布上接连制造落脚点就能一步步回到地面，顺便在瀑布上收集到剩下的6个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×4

1. 读取检查点后向右前行，在一个喷火植物的旁边可收集到1个经验瓶。

2. 爬上左上方的栏杆，来到顶端后便可看到3个隐藏在视野之外的经验瓶。

●检查点 5

收集品：经验瓶 ×5

1. 从检查点出来后先取得瀑布上的1个经验瓶，接着再来到场景右边，将魔板固定在两侧墙壁的积雪上来到建筑物的顶层。

2. 在向上攀登的期间，除了必经之路的1个经验瓶之外，玩家还能在图示位置找到隐藏在砖块背后的3个经验瓶。



■检查点 1&2



■检查点 3



□检查点5



□检查点7&8&9

●检查点 6

收集品：经验瓶 ×8、木框（档案员的档案柜部件）

1. 读取检查点后向左进入建筑物，通过左侧墙壁上的积雪一步步下到通道的中段区域。

2. 当看到右侧墙上出现了一道水晶墙时，即可在左侧墙壁的积雪上放置一块魔板，然后在其上召唤一个钢球，接下来只需对准水晶墙发动猛冲即可打碎墙体进入后方的隐藏区域。

3. 在该隐藏区域内，需要打碎下方的水晶墙才能得到收集品。具体做法是先将一个魔法箱固定在悬崖边的积雪上，然后在其上绑一个钢球，注意绳子有一定的长度要求。一切就绪后，对钢球发动猛冲即可令其在绳子的约束下打碎水晶墙，获得其中的 4 个经验瓶以及 1 个小饰物“木框”（档案员的档案柜部件）。

4. 原路返回并离开建筑物，在一场战斗后庞提乌斯会解锁风筝盾技能，紧接着按照教程指示利用风筝盾取得峡谷上空的 4 个经验瓶。

●检查点 7&8&9

收集品：经验瓶 ×23、宝藏：雪花球

1. 从检查点 7 出发，利用风筝盾收集前路上的 2 个经验瓶后进入被冰封的建筑物，按照下图所示的方法使用两块魔板挡住风口后可获得中间的 3 个经验瓶，接着来到上一层，收集上方的 1 个经验瓶后来到一座悬崖旁边。

2. 在右面崖壁的积雪上固定一块魔板，然后利用钩索摆荡到右下角可得 1 个大经验瓶，接着再移动到魔板上，获得上方的 3 个经验瓶。

3. 利用冰筏来到右面悬崖的顶端，在这里可看到两条并排的瀑布。切换到索娅，通过对瀑布发射冰箭制造落脚点的方式逆流而上，直到进入上方的一个巨大的隐藏空间。

4. 按右页图所示摆放两块魔板和一个魔法箱，利用精灵绳索将魔法箱和其中的一块魔板连接起来，即可打开左侧的铁栅栏，获得此地的所有收集（4 个经验瓶、1 个大经验瓶、宝藏“雪花球”）。



□检查点10&11

●检查点 10&11

收集品：经验瓶 ×5

1. 此检查点所有经验瓶的位置都很明显，但途中有两个谜题稍显复杂。其中一个是读取检查点后遇到的第一个谜题，首先将一个魔法箱放到场地中间的上升气流上，然后用绳子将其与两边墙上的铁环连接起来，最后再来到左侧，使用火箭朝上方的按钮射击，即可打开对面的铁门。接下来只需踩在绳子上即可通过下方的深渊。

2. 另一个谜题则是在收集完第 4 个经验瓶之后遇到的。如下图所示，将两个钢球用绳索连起来，然后切换成阿玛迪斯利用悬浮术将它们同时移动到两个开关上，即可打开右面的门，接着继续保持施法状态即可顺利通过。

●检查点 12&13

收集品：经验瓶 ×6

此检查点的所有经验瓶都位于显眼的位置，基本不会错过。

●检查点 14&15

收集品：经验瓶 ×16、信件 #12

1. 使用钢球穿过前方的冰面即可获得前方的 3 个经验瓶。

2. 来到一个峡谷旁，先用冰箭将右上方的喷火植物冻结，然后在下方的上升气流上放一块魔板；接着站在魔板上朝左上方设置一个梦之盾，随后再解除喷火植物的冰冻状态，将火球引向左边；接下来回到左边的平台，利用盾牌将火球反弹到天花板上，即可破坏此处的水晶墙。从上方会掉落 3 个经验瓶。

3. 从破碎的水晶墙进入上方的密室，可在其中找到 2 个经验瓶、1 个大经验瓶以及 1 封信件。

4. 返回正常的流程，穿越峡谷可获得 2 个经验瓶，接着来到右边



□检查点6



□检查点7&8&9



□检查点10&11



瀑布的上方即可找到最后 1 个经验瓶。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×10

1. 从检查点向右便会进入一场战斗，在战斗的同时可在场地右侧收集到 2 个经验瓶。

2. 获胜后使用冰箭在左边的瀑布上制造一个落脚点，然后在其上放一个魔法箱，接着将魔法箱和上方的铁环连接起来，即可借助这座绳桥收集到铁环上方的 2 个经验瓶和 1 个大经验瓶。

3. 完成收集后继续向右走会碰上一个复杂谜题，笔者比较推荐的解法是先将一个魔法箱放到左侧的按钮上，然后再召唤一个魔板，用精灵绳索将两者连接起来；之后再利用悬浮魔法将魔板移动到右边，如此就可以制造出一个坚固的绳桥。最后在保持施法状态的同时安全通过即可。剩下的 1 个经验瓶就位于谜题的出口附近。

●检查点 17&18

收集品：经验瓶 ×9

此检查点的所有经验瓶都位于显眼的位置，基本不会错过。



噩梦学院

※ 注：要达成本关的全收集，最好学会“磁性梦之盾”技能，对收集很有帮助。

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×6

在建筑物门前可收集到 1 个经验瓶，接着右上图所示利用精灵绳索和两个魔法箱来到门厅上方的平台，在这里可获得 1 个大经验瓶。

●检查点 1&2

收集品：经验瓶 ×26

这两个检查点的流程很长，其中绝大部分的经验瓶都位于必经之路上，收集难度不高，故右页以图注的形式提供一些难以发现的经验瓶的位置攻略。

●检查点 3&4

收集品：经验瓶 ×19

1. 收集完前 7 个经验瓶（实际共有 4 个，其中有 3 个是相当于 2 个经验瓶的中型经验瓶）后通过转盘来到右面的山崖上，对准左上方机关射一箭即可令其降下来。来到机关上再次向其射一箭来到半空中，向右发动猛冲后可得 1 个大经验瓶。

2. 进入建筑物，将光线反射到右上角的水晶上可获得 1 个经验瓶。

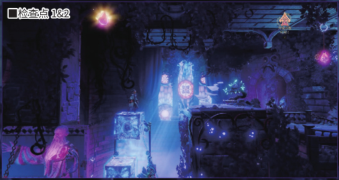
3. 来到隔壁房间，用一个箱子挡住左侧的激光后来到右面的木板上，将木板踩碎后可收集到地板下方的 2 个经验瓶。

4. 继续向前走，剩下的经验瓶都位于途中的显眼位置，基本不会错过。

●检查点 5&6







▲右下角的笼子里有 1 个经验瓶，随后爬上磁力板的顶端，在天花板上方可找到 1 个大经验瓶。



▲拉下铁环，可收集到隐藏在上边的 3 个经验瓶。

收集品：经验瓶 ×17、宝藏：诡异的人偶

1. 前 3 个经验瓶（其中有 1 个是大经验瓶）按照正常的流程前进即可轻松完成收集。

2. 收集完第 3 个经验瓶后在右侧的平台边缘设置一个磁性梦之盾，然后再利用两块魔板朝左上方搭建出一条临时道路，即可借此来到天花板上方的隐藏空间。

3. 在隐藏空间内，玩家仍然需要用到磁性梦之盾来设置魔板抵挡右面的激光（如次页图所示），接着乘坐左侧的升降平台来到场地上方完成收集。在此处总共可收集到 5 个经验瓶、1 个大经验瓶以及宝藏“诡异的人偶”。

●检查点 7

收集品：经验瓶 ×2

读取检查点后，按照次页图示


检查点5&6


检查点8


检查点5&6


检查点10


检查点7

的方法用3块魔板堵住激光即可借助上方的铁环通过此处，2个经验瓶就位于出口附近。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×16、信件#13

1. 读取检查点后，通过一个转盘关卡可收集到上方的4个经验瓶。转盘关卡的解法和之前类似，先将一个魔板放到转盘中，然后用绳子将其与左边平台上的铁环连接起来。有了绳子的牵制，转盘便会固定下来，接下来只需再在转盘上放一个魔法箱之类的落脚点，即可顺利通过此处。

2. 通过转盘关卡后，玩家立即就会遇到一个传送门关卡，要想拿到悬浮于高空的2个经验瓶，玩家在进入传送门之前需要切换成庞提乌斯，然后利用踩踏技能增加自己的重力势能，最终达到经验瓶所在的高度即可。

3. 通过传送门关卡后不要急着离开，召唤两个箱子将其吸附在左上角的磁力板上，即可通过重力将上方的一个小平台拉下。通过这个小平台，玩家便可以去往位于天花板上方的密室中。

4. 在密室里，玩家总共可以收集到5个经验瓶、1个大经验瓶以及1封信件。此处谜题的解法有很多种，但最为简单粗暴的仍然是通过磁力梦之盾来连接3个魔板，创造一个可以通行的临时桥梁，就能不费吹灰之力地抵达收集品所在的位置

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×3

3个经验瓶就位于检查点附近，基本不会错过。

●检查点 10

收集品：经验瓶 ×15

1. 从检查点出来后一路向右走到尽头，在途中可顺路收集到2个经验瓶。

2. 来到尽头后先将魔法箱放到活动机关的上方，然后以此为垫脚石取得上方的1个大经验瓶。

3. 跟随活动机关移动到下方的空间内，用绳索吊在上方的一个铁环上，拿到此处中央的2个经验瓶，同时再次射击左侧的活动机关使其回归原位。接下来的步骤参照下图：

步骤：

①射击机关2，使其移动到右边；

②射击机关1，使其再次移动到下方；

③射击机关2，等待其移动过来后站到机关上；

④切换成庞提乌斯，在持盾的情况下砍一下机关1，即可随着机关2移动到左侧尽头；

⑤在激光发射点旁边设置一个梦之盾阻挡激光，然后跳起来拿到上方的1个大经验瓶；

⑥换回索娅，对机关2射一箭便可随之一起移动到右边，离开此处，最后1个经验瓶位于出口左上方的一个笼子内。

●检查点 11

收集品：经验瓶 ×9

1. 收集完转盘处的前3个经验瓶之后来到右上方，在铁环上方的视野之外有1个大经验瓶，通过钩索即可得到。

2. 继续向右走到尽头，即可在一个笼子内找到最后1个经验瓶。

●检查点 12&13

收集品：经验瓶 ×20、把手（档案员的档案柜部件）

1. 先读取检查点12，穿过大厅，通过右面墙上的窗口来到外面的阳台，利用下方的磁力板连接3块魔板，即可将其延伸到右上方的1个大经验瓶所在的位置。

2. 读取检查点13，向右会遇到一个转盘谜题。按照图示的方法在转盘上放置3块魔板即可进入右上方的密室，进入之后便可取得1个大经验瓶。

3. 在密室中会遇到一个复杂的光线谜题，按照次页图中所示的方法摆放两个传送门和梦之盾解开谜题，从右侧的窗口会一口气掉落8个经验瓶和1个小饰物“把手”（档案员的档案柜部件）。

4. 离开密室后将转盘上的太阳与月亮重合即可打开右侧的铁门，通过之后一路上可收集到最后2个经验瓶。

●检查点 14&15

收集品：经验瓶 ×22

1. 读取检查点后，利用魔法箱堵住下方的激光发射口后取得磁力板上的3个经验瓶，接着一路来到通道中间的一个突起上，对准右边的活动机关射一箭即可显露出其背后的一间密室，在密室内获得3个经验瓶。

2. 来到通道底部，在右边的两个转轮上各自放置一块魔板，然后用绳子将他们连接起来，即可安全通过并取得2个经验瓶。

3. 接下来会遇到一个传送门谜题，解法很简单，首先召唤一个魔法箱，将其移动到右边经验瓶所在的高度然后丢入下方的传送门，等





待其再次出现时以此作为垫脚石来到左边墙壁的栏杆上。接着再次操作魔法箱从更高的地方落下，并重复之前的操作，即可一步步到达更高的地方。用这个方法可以获得位于此处的 4 个经验瓶。

4. 继续推进游戏流程，在取得 3 个经验瓶后注意在下图所示的位置隐藏着 3 个经验瓶，很容易错过。之后乘坐活动机关来到下方，用被磁力吸附的魔板挡住上方的激光后即可通过钩索顺利穿越深渊，获得右边岸上的最后 2 个经验瓶。

●检查点 16

收集品：经验瓶 ×5

此检查点的收集只有 1 个大经验瓶，要完成收集首先需要冲破激光的封锁抵达对岸。推荐做法是先对准右上方的活动机关射一箭，让其移动到玩家所在的左岸上方。接着用两块铁板按照下图所示的方法做成一个临时的庇护装置，最后站到铁板上对活动机关再射一箭即可随之一起移动到对岸。





闹鬼墓地

●关卡开始

收集品：经验瓶 ×4

1. 进入城堡后，在入口上方的一截枯枝上即可找到 1 个经验瓶。

2. 向右走到尽头，启动机关后来到下一层，在左边的一个黑暗的小隔间内可以一口气找到剩下 3 个经验瓶。

●检查点 1

收集品：经验瓶 ×2

1. 读取检查点后，将一块魔板横放到右侧墙面的磁力点上，然后踩在魔板上取得上方的 1 个经验瓶。

2. 接着分别召唤 1 个魔板和 1 个魔法箱，将其按照下图所示的位置摆放后取消最下方的那块魔板，即可借助左上方倒下来的开关来到上一层。

3. 继续向右走来到隔壁的一间放着火把的小厅，将左上方的花瓶砸碎后即可从中获得 1 个经验瓶。

●检查点 2&3

收集品：经验瓶 ×18、信件 #14

1. 从检查点向右来到隔壁进入一场战斗，结束后将场地左边的一个带有拉钩的棺材移动到左侧墙角，接着再一口气召唤 3 个魔法箱放到棺材上，攀上魔法箱的顶端，即可收集到悬浮于上方的 1 个大经验瓶。

2. 通过一片荆棘丛后即可在左上方看到一堵水晶墙。要想破坏它，只需使用绳索将一个钢球挂到天花板的铁钩上，然后对其发动猛冲便能一口气打碎水晶墙。之后通过上方的栏杆爬到密室内，即可获得 6 个经验瓶、1 个大经验瓶以及 1 封信件。

3. 回到通道内，继续向右走到尽头，先将一块魔板吸附到天花板的磁力标记上；然后在其下方挂一个钢球，使后者刚好可以激活下方被荆棘包围的魔法标记，从而打开右方的石门；最后对准露出的魔法标记射一支火箭，即可打开上方的石门，来到下一片区域。

4. 在台阶上将左上方的瓶子击碎后，在其中可获得 1 个经验瓶，接着再向右通过跷跷板抵达左上方的机关上，即可收集到最后 1 个经验瓶。

●检查点 4

收集品：经验瓶 ×14

1. 通过右边的一个跷跷板来到左上方的平台上，将三个魔法箱放堆叠在此处，然后爬到魔法箱的顶端，即可取得上方的 3 个经验瓶。

2. 回到平台的下方，在右侧地面找到一个铁钩，对其使用精灵绳索后即可将铁钩下方的平台拉出，获得里面的 1 个经验瓶。

3. 来到下一个区域，用绳子将转盘上的铁环和右侧的魔法箱连接起来，即可攀附至上方的栏杆上，





顺着栏杆向上爬，即可接连获得两个大经验瓶。

●检查点 6&7

收集品：经验瓶 ×8

1. 所有收集品都位于一个齿轮机关中，这里需要切换成阿玛迪斯才能顺利通过。

2. 使用悬浮魔法反复移动左上方的石块即可切换右侧齿轮机关的状态，收集完上方的 2 个经验瓶之后用冰箭将齿轮冻结，接着再次移动石块即可打开右侧缠绕着荆棘的石门，取得里面的大经验瓶。

3. 冻结缠绕着荆棘的那扇石门，然后再次移动石块切换机关的状态，即可开启下方的石门，获得最后 1 个经验瓶。

●检查点 8

收集品：经验瓶 ×19、宝藏：一件古老的勃艮第斗篷、箱子（档案员的档案柜部件）

1. 读取检查点后向左跳到下方的平台上，使用冰箭将齿轮冻结后利用钩索摆荡到右下角的密室。在密室中召唤一个钢球并将其放入荆棘之中，踩着钢球一路向上即可来到右上角的小隔间，在此处可收集到 4 个经验瓶以及宝藏“一件古老的勃艮第斗篷”。

2. 再次读取检查点后向右会看到附近有两株不断向上喷射魔法球的植物，首先使用冰箭冻结右边的那株植物，然后用绳索将右边的小车拉出，注意在小车经过右边的魔法植物之后，再冻结左边的魔法植物，如此便能顺利将小车拉到左侧尽头的栏杆处。

3. 在小车上方收集到 3 个经验瓶之后来到底部的小车旁，将其再往右推回去。推到尽头后，越过小车向右进入一间密室，在此处可获得 2 个经验瓶、1 个大经验瓶以及小饰物“箱子”（档案员的档案柜部件）。

4. 穿过小车所在的区域进入右上方的通道，将一块魔板和一个魔法箱放到地面制作成一条轨道，然后再召唤一个钢球并对其发动猛冲，即可打碎上方的水晶墙，获得其中的 5 个经验瓶。

●检查点 9

收集品：经验瓶 ×10

1. 读取检查点后根据右图所示的样子摆放两块魔板和一个魔法箱，然后对准上方的魔法标记射一支火箭，即可打开右边的石门。

2. 穿过石门立即就能获得 2 个经验瓶，接着来到一片荆棘丛上方。首先用绳子拉出左下角的一个大圆筒，然后再通过钢球来到圆筒后方的密室之中。

3. 在密室内一路收集完 3 个经验瓶后，将 3 块魔板按照右图所示的方法进行摆放，然后切换成索娅，通过钩索即可一路来到右上角，获得最后 1 个经验瓶。

BOSS战：噩梦王子

作为最终 BOSS，本战的难度也是所有战斗中最高的。BOSS 的攻击方式主要有两种，一种是“影子穿刺”，即向玩家发射由影子和冰构成的射线，由于冰冻效果，玩家动作将会变得非常迟缓，因此一旦被射中，在招式结束之前基本上就无法躲开，形成一段持续性伤害。BOSS 的另一种攻击方式是冲撞，此时它会沿着一条固定的轨迹（轨迹会提前以线条的形式显示在场地中）进行移动，若玩家此时正好位于轨迹上，便会一口气受到大量伤害。

进入战斗后，建议玩家用索娅作为主要进攻角色，她可以利用上方的两个吊环不断进行移动，即使被射线命中移动能力也不会受到太大的影响。同时火箭作为一个可以











▲当索娅使用钩索在空中保持移动状态时，即使和射线短暂接触也不会受到伤害。



▲庞提乌斯的闪电剑对 BOSS 的效果极佳。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

对敌人造成持续性伤害的武器，非常适合用来对付移动速度较快、同时还会使用瞬移的 BOSS。当然，专为战斗而生的庞提乌斯也并不是毫无用处，他的闪电剑是打断 BOSS 施法的一把好手，当被射线逼到避无可避时，即可切换至庞提乌斯来打断 BOSS 的施法，从而扭转场上的局势

当 BOSS 开始沿着固定的轨迹进行移动时，本体会处于无敌状态，这时建议玩家将操作角色切换成阿玛迪斯，然后在地面上通过瞬移来回躲避。在瞬移的过程中，玩家可以直接穿越 BOSS 的身体到达另一边，而不会像庞提乌斯的猛冲那样会一头撞到 BOSS 身上而受伤，生存概率可获得较大提升。当 BOSS 的血量被消耗超过三分之二后会进入第二形态，在此形态下其行动模式没有任何改变，但是速率加快了不少，同时伤害也得到了进一步提升。玩家总体上还是可以按照上述的策略进行应对，但注意在通过瞬移进行躲避时计算好技能的冷却时间，若发觉来不及时尽快切换至索娅通过钩索进行大范围转移。



通关后

当玩家通关游戏后会回到标题界面，在此界面下是可以随意移动和施法的。而此时若玩家将游戏中的所有小饰物收集完毕，就会发现场地中多了几个设施，这些设施共同组成了一个谜题。玩家需要通过这些设施集齐 5 把钥匙，从而打开右上方的门扉，即可看到一段彩蛋式的隐藏剧情。这 5 把钥匙的收集方法如下：



名称	收集方法
钥匙 #1	位于左上方的平台
钥匙 #2	位于右上方的平台
钥匙 #3	左侧柜子最下方的抽屉，用绳子将其拉出即可获得钥匙
钥匙 #4	对准左上方的一幅挂画射一支火箭，解放其中的光源后将其反射到左侧柜子的水晶开关上，最后通过绳索拉出抽屉，即可获得钥匙
钥匙 #5	将钢球放到跷跷板右边，使用猛冲技能将其推向右侧墙边的一个柜子上，等待其倒下后对准墙上的魔法标记再射一支火箭，即可获得钥匙

成就/奖杯攻略

综述

奖杯总数	铜 30、银 4、金 5、白金 1/40 个
成就总数	1000 点 /39 个
完美难度	4/10
完美所需时间	20 小时左右
在线成就 / 奖杯	0
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就 / 奖杯	有
成就 / 奖杯 BUG	无
特殊需求	无

全成就/白金指南

本作的成就 / 奖杯除了在流程中自动获得的之外，剩下的全都与收集有关。要达成全成就 / 白金，玩家需要得到游戏中的所有收集品（经验瓶、宝藏、信件、小饰物）。由于这些收集品的数量众多（尤其是近 2000 个经验瓶），因此建议玩家先以通关为目标完成一周目，解锁所有检查点之后再回过头来根据各个检查点的收集状况查漏补缺，这样的收集效率无疑是最高的。

What a Nightmare
解锁条件 取得此奖杯外的所有奖杯

魔法师的任务 15点/
解锁条件 完成“寒冬早晨”

高尚骑士的任务 20点/
解锁条件 完成“诅咒庄园”

勇敢商人的任务 20点/
解锁条件 完成“化妆舞会之夜”

穿越荒野 20点/
解锁条件 完成“克拉吉尔荒野”

穿越荆棘地 20点/
解锁条件 完成“荆棘树篱迷宫”

通过废墟 20点/
解锁条件 完成“海瑟伍德厅”

梦中城堡 20点/
解锁条件 完成“王子的梦”

月光下的飞蛾 20点/
解锁条件 完成“月光森林”

獾先生的日志 20点/
解锁条件 完成“獾博勒的领地”

刺猬的花种 20点/
解锁条件 完成“金叶花园”

深入湖泊 20点/
解锁条件 完成“冷杉水域”

陷入困境 20点/
解锁条件 完成“闪电泥潭”

突来一只熊 20点/
解锁条件 完成“蓝莓森林”

光辉药水 20点/
解锁条件 完成“薄纱树林”

一切都好 20点/
解锁条件 完成“雪顶高地”

更黑暗的深渊 20点/
解锁条件 完成“噩梦学院”

追逐影子 20点/
解锁条件 完成“闹鬼墓地”

寻回王子 80点/
解锁条件 完成游戏

黎明追踪 20点/
解锁条件 收集“寒冬早晨”全关经验值

被诅咒的追踪 20点/
解锁条件 收集“诅咒庄园”全关经验值

化妆舞会追踪 20点/
解锁条件 收集“化妆舞会之夜”全关经验值

克拉吉尔追踪 20点/
解锁条件 收集“克拉吉尔荒野”全关经验值

荆棘地追踪 20点/
解锁条件 收集“荆棘树篱迷宫”全关经验值

搜刮废墟 20点/
解锁条件 收集“海瑟伍德厅”全关经验值

尽皆入梦 20点/
解锁条件 收集“王子的梦”全关经验值

月光下的追踪 20点/
解锁条件 收集“月光森林”全关经验值

地下追踪 20点/
解锁条件 收集“獾博勒的领地”全关经验值

金色追踪 20点/
解锁条件 收集“金色树林”全关经验值

湖畔追踪 20点/
解锁条件 收集“冷杉水域”全关经验值

泥潭追踪 20点/
解锁条件 收集“闪电泥潭”全关经验值

蓝莓地追踪 20点/
解锁条件 收集“蓝莓森林”全关经验值

朦胧追踪 20点/
解锁条件 收集“薄纱树林”全关经验值

雪地追踪 20点/
解锁条件 收集“雪顶高地”全关经验值

噩梦追踪 20点/
解锁条件 收集“噩梦学院”全关经验值

鬼园追踪 20点/
解锁条件 收集“闹鬼墓地”全关经验值

老练猎人 20点/
解锁条件 收集游戏中所有经验值

优先投递 20点/
解锁条件 收集游戏中的所有信件

寻宝奇兵 20点/
解锁条件 收集游戏中的所有宝藏

零星小物 40点/
解锁条件 收集游戏中的所有小物件



文 纱迦 美编 雷普利



由Lab Zero Games开发的《Indivisible》是一款由美国人制作的日式RPG，游戏借鉴了名作《女神侧身像》（又名《北欧女神》）的系统，并有多项创新。游戏的原名直接翻译过来是"形影不离"的意思，从简体中文的白金奖杯名来看，翻译者是倾向于"团结一致"这个名字的。不过发行商505 Games向本刊明确表示没有官方中文译名，因此我们就直接沿用英文名了。本作算是一个成就/奖杯神作，加上素质不低，非常值得推荐。

Indivisible		505 Games	
Indivisible		角色扮演	中文版
2019年10月7日	本地1人	无对应周边	
售价为199港币			

NS / PS4 / XOne

※Steam版同步发售

认识《Indivisible》

关于Lab Zero Games

在介绍《Indivisible》之前，首先我们来介绍一下它的开发商Lab Zero Games。相信在《Indivisible》推出之前，大部分玩家对于这个名字会感到完全陌生。这很正常，因为这家公司到目前为止一共也就推出了两款游戏，其中第2款就是《Indivisible》，而第1款是《骷髅少女》(Skullgirls)。

《骷髅少女》是一款2D格斗游戏，知名度并不算高，因此普通玩家不知道也很正常。《骷髅少女》原本是一款由美国大学生社团制作的同人游戏，诞生于2009年。由于素质不俗，制作组决定将其商业游戏化，于是成立了一家名叫Reverge Labs的游戏工作室。但很快这个工作室就因为资金短缺的关系而解散，几经周折后工作室的大部分成员联合起来，于2012年成立了一家新的游戏工作室，它就是Lab Zero Games。之后《骷髅少女》被Konami看中，Konami不仅和另一家发行商Autumn Games联合负责了该作的发行工作，还让山根实智琉为该作制作音乐。

《骷髅少女》虽然是一款美国人制作的格斗游戏，但除了背景和人设偏美式外，游戏带有很浓厚的日式风格，因此虽然是一款小众游戏，但在美日玩家群中评价都不错。Lab Zero Games原本计划通过不断的更新和DLC来延续《骷髅少女》的生命力。不过后来Autumn Games和Konami打起了版权官司，2013年12月Konami让该作从PSN和Xbox LIVE下架，后续计划也被迫中止。Lab Zero Games只能推出新作来回避官司，此后加强版《骷髅少女 安可》《骷髅少女 二度安可》先后发售，游戏不仅登陆了几大主机平台，而且推出了街机版和手机版，游戏内容也大幅增加，不仅角色更多，而且还有RPG模式。真可谓是三年不开张，开张吃三年的典型。



《Indivisible》的众筹故事

Lab Zero Games如今位于美国洛杉矶，是一家只有18名全职员工的小工作室。虽然《骷髅少女》表现不错，但一个游戏工作室显然不能只靠一个游戏活着。工作室受到东南亚和南亚地区的传统文化与神话传说启发，于是就有了《Indivisible》的创意。2015年6月2日，Lab Zero Games在Anime Expo动漫展正式公布

本文对应语言版本：简体中文
本文对应游戏版本：1.03

了本作的开发计划。同年10月5日，该作在Indiegogo网站展开众筹，目标是150万美元。Lab Zero Games和505 Games达成协议，只要达成目标，505 Games就会补上所缺的开发资金。

不过《Indivisible》的众筹之路并不顺利。众筹开始后的1个月内，仅仅筹到了76万4000美元的资金。好在体验版上线后吸了不少粉，在40天内筹到了96万3000美元。按照Indiegogo网站的规则，一个众筹项目如果在40天内达成目标金额的60%，时间可以延长20天。得益于这20天时间，众筹终于成功，于是我们今天才能玩到这款游戏。游戏当初的众筹目标没有全部达成，因此有部分已公布的角色如三木（不是搞培训那个）在如今的完整版中还未登场。不过几个重要的目标均已兑现，包括请曾为《圣剑传说3》配乐的菊田裕树负责音乐、请知名动画公司Trigger和Titmouse制作过场动画等等。



游戏系统解说

易学难精的基本操作

本作的操作分世界操作和战斗操作两种。平时是《塞莱斯特山》式的平台动作游戏，战斗则是《女神侧身像》式的角色扮演游戏。

●世界操作一览表

指令	PS4键位	XOne键位	NS键位
跳跃	×	A	B
攻击	□	X	Y
特技	△	Y	X
专注	○	B	A
射箭	R1	RB	R
防御	L1	LB	L

●战斗操作一览表

指令	PS4键位	XOne键位	NS键位
下方角色攻击/防御	×	A	B
左方角色攻击/防御	□	X	Y
上方角色攻击/防御	△	Y	X
右方角色攻击/防御	○	B	A
燃烧灵力槽	R1	RB	R
全体防御	L1	LB	L

致敬《女神侧身像》的战斗系统

如果要说《Indivisible》最令人印象深刻的地方，那一定是致敬《女神侧身像》的战斗系统。本作是一款标准的角色扮演游戏，战斗中我方最多可以同时出战4名队员，4名队员分别对应□△×○（PS4）/ABXY（NS、XOne，以下以PS4版为例介绍）这4个攻击键。战斗采用半即时制，敌我双方不行动时，双方的行动点会逐渐回复。我方的行动点为1~5个，每1个行动点代表可以攻击1次，玩家可以等行动点蓄满再行动，也可以在蓄满部分行动点时抢先制动。至于敌方的行动点无法看到。

我方队员攻击时有3种攻击方式，分别是↑+攻击、攻击、↓+攻击。其中主人公阿依纳的动作是最丰富的，她的招式会随流程中获得不同的武器而增加，此外她的招式还会随与敌人距离的远近等有关。例如阿依纳远距离的↑+攻击是用斧头将敌人挑空，而近距离的↑+攻击则是用弓箭射击。不过除了阿依纳之外，其他的角色的3种攻击方式没有变化，最多也就是依照个人特性追加少量变化。虽然招式稀少，但由于敌人拥有各种特性如重甲、高低浮空等等，如何组合出高伤连段是每个玩家都要研究的课题。

任意一方攻击时，双方的行动点都会停止回复。此时攻击方的所有队友既可以一起出手，也可以先后出手，而被攻击方则只能进入防御状态。防御的指令就是按攻击键，如果在敌人的攻击即将命中的瞬间输入攻击键，则可以发动即时防御。即时防御的好处是能大幅减轻受到的伤害，当防御等级提升后，即时防御不仅不损失HP，反而能回复HP，一来一去可谓判若云泥。

一个小技巧是建议玩家在设置中将“出战队伍阵型”一项，由默认的“直面敌人”改为“始终如一”。如果将右方角色看作前卫，左方角色看作后卫的话，选择“始终如一”时当玩家面朝左方遇敌时，前卫和后卫会自动换边。而选择“直面敌人”的话两者不会换边，此时左方角色就直面敌人了。虽然本作不存在“前卫受攻击的概率增加”这样的设定，但由于不少敌人都具有范围攻击，因此身体单薄的队友还是摆后卫比较靠谱。



作用多多的灵力槽

在战斗中画面左上方会显示一条灵力槽。灵力槽可视为必杀槽，战斗中玩家只要攻击敌人就会令灵力槽不断增加，连击数越高，增加得越快。灵力槽最大的作用就是使用必杀技。必杀技分为两种，一种是全队共通的，指令为同时按下L1+R1，效果是全部队员回复一定的 HP，并能救活倒下的队友。这种必杀技必须在灵力槽全满时才能发动，而且发动后会耗光所有的灵力槽；另一种是角色必杀技，指令是按住 R1 键不放，再输入对应角色的攻击键。此时按 1 次攻击键可发动 1 级必杀技，消耗 1 条灵力槽；按 2 次攻击键可发动 2 级必杀技，消耗 2 条灵力槽；按 3 次攻击键可发动 3 级必杀技，消耗 3 条灵力槽；按 4 次攻击键可发动 4 级必杀技，消耗 5 条灵力槽；按 5 次攻击键可发动 5 级必杀技，消耗 7 条灵力槽。

根据必杀技的不同，游戏中的我方同伴可以大致分为三种：

第一类：此类角色有 5 级必杀技，实际上仅有主人公阿依纳 1 人。

第二类：此类角色有 1~3 级必杀技，不同级别的必杀技，性能可能有天差地别。

第三类：此类角色不能使用必杀技，相对的他们的战斗能力会比较强。

灵力槽除了放必杀技外，还能用来全体防御。在受到敌人攻击时，只要按下 L1 键，即可进行全队防御，全队防御也可以即时防御。全队防御虽然好用，但会消耗灵力槽，而且是根据按 L1 键的时间来消耗灵力槽。如果玩家一直按住 L1 键，那么灵力槽就会一直减少。而全队防御其实是可以用同时按多个攻击键来实现的，只是对于刚上手的玩家来说的确有点难度罢了。



毫不妥协的动作要素

虽说本作是个角色扮演游戏，但游戏也有着毫不妥协的动作要素。在非战斗状态，游戏以 2D 平台动作游戏的方式进行，这点也和《女神侧身像》一样。不过本作对动作要素的要求可以说是远远超过了《女神侧身像》，虽然还没达到《塞来斯特山》这个级别，但也不是动作游戏苦手玩家能轻易通过的。

本作对玩家操作的要求不低，但是检查点也是相当多的。一旦玩家失手，就会瞬间从检查点开始，无需读档和读盘，同时 HP 也会补满，而不是继承达到检查点时的 HP 残量。一般来说只要玩家达到下一个安全的地面，就算达到新的检查点。但需要注意的是由于是重读检查点，因此在上一次冒险时获得的道具（主要是舍利）、所开的地图统统不继承。

更绝的是，游戏还在 BOSS 战中加入了大量动作戏。当 BOSS 的 HP 被消减到一定程度后往往会“肇事逃逸”，这时玩家就要像玩平台动作游戏那样设法将 BOSS 重新打进战斗状态。如果玩家在 HP 为零时也没能重新进入战斗状态，那么就算失败了。好在游戏还不算太黑，重新进入战斗状态时玩家全员一般都是 HP 全满状态，而不是继承动作戏环节的 HP。

丰富多彩的先制手段

和《女神侧身像》一样，本作的敌人大部分都是地图可见的。玩家可以用各种攻击手段来命中敌人，成功的话不仅能对敌人造成一定伤害，而且进入战斗后会处于极为有利的先制状态。先制状态中，我方初期即拥有行动点全满的优势，同时敌人蓄行动点的速度会大幅下降。此外先制状态中，敌人往往还没有形成完整队型，此时一些单体攻击也能顺利攻击到全体敌人，是赚连击数的大好时机。

本作对于先制手段的追求到了走火入魔的地步。除了普通的攻击，还有前冲攻击、滑铲、空中下压、投掷长矛等多种攻击方式。当然这些攻击方式万变不离其宗，大致可以分为两种，一种仅对敌人造成伤害，另一种对敌人造成伤害并形成硬直。把敌人打出硬直的好处是玩家就可以快速通过以避免战斗。当然随着后期玩家移动手段的增多，回避战斗的方法也是应有尽有。



有 3 种先制手段比较特殊，这里专门解说一下。

因陀罗的修炼：简单地说就是在非战斗状态中，用 L1 即时防御敌人的攻击后再按□，这样就能在给予敌人重创的情况下开始战斗。

地之洞察：在非战斗状态中，用 L1 即时防御敌人的攻击后再按△，这样就能用投技重创敌人并产生巨大的硬直。

天之洞察：在非战斗状态中，于空中用 L1 即时防御敌人的攻击后再按△，效果和地之洞察类似，但威力更大。

这 3 种先制手段在习得时游戏不会给出提示，大家可以通过暂停菜单中的技能来确认是否已习得。



另类风格的银河城

一个恶魔城倒下了，千万个银河城站起来。《Indivisible》是一款标准的银河城游戏，游戏初期玩家并不能访问所在区域的全部地方，必须等日后拥有对应的能力后才行。随着主人公阿依纳能力的不断解锁，所能访问区域也会不断增多。不过和传统的银河城游戏不太一样

的地方在于，本作中用来探索的能力全部是主线流程中获得的，其中最后一个能力飞行更是在最终决战前才能学会，因此玩家前期可以专注于主线流程，等到后期再来收集。

值得一提的是本作同样存在出城的 BUG，不过代价比较惨痛，只能读档才能挽救。最容易触发出城 BUG 的地点是传送到铁王国的查克拉之门后往右走，走一段距离后沿原路返回，就百分百会触发出城。（1.03 版已确认）

以下是全部地图探索技能列表：

前冲：按住←/→，再按○。此技能会随着习得新技能而不断强化，一开始玩家跑几步就会停下来，后期可以习得无限奔跑。此操作可以用←←/→→来代替，玩惯动作游戏的玩家会觉得这个操作更加顺手。前冲中跳跃的距离会更远，要养成不冲不跳的习惯。

迅疾明王：前冲时阿依纳会变身为迅疾明王，不仅奔跑距离无限，而且能够撞开发出蓝色荧光的障碍物。

迅疾摩诃明王：迅疾明王的强化版，除了具有迅疾明王的特色外，在跳下墙壁后还可以保持速度，并能够撞开发出橙色荧光的障碍物。

斧凿悬挂：获得斧子后，当阿依纳身处空中时按□，可以让自己悬挂于墙上。按住□可以保持悬挂状态，松开□时阿依纳会往上跃起。

博姆射击：按住 R1 会进入瞄准状态，用左摇杆进行瞄准后，松开 R1 会发射爆炸箭。此技除了可以用来解谜外，还可以攻击敌人。

自然绽放：按住 R1 进入瞄准状态时，按□可以将爆炸箭切换为植物箭。植物箭能够在尖刺地形上铺上一层花朵，这样就不会对阿依纳造成伤害。

自然之拥：按住 R1 后切换的植物箭可以缠绕敌人，从而将敌人变成可以踩的地形。

自然之惩：当敌人被植物箭缠绕时，按住 R1 再按△，阿依纳会传送到敌人身边进行攻击。

卡姆巴螺旋：输入↓ + △可以先小跳后滑铲。容易忽略的一个小技巧是，这个指令是可以连续输入的。

海盗之跃：输入↓ +× 可以实现高跳，按住 × 的时间越长，跳得越高。

淘气弹簧：当阿依纳身处空中时输入↓ + □，她会骑在长矛上不断弹跳，从而安全通过危险地形。进入弹跳状态后只要不松开□，就可以一直保持弹跳状态。

藤壶之握：当阿依纳身处空中时输入↑ + □，她会利用长矛悬挂在天花板上，松开↑后她会往前方跃起。

鱼叉投掷：按△可以往前方投出一支长矛，长矛能对敌人造成伤害。对付不会防御的敌人时，可以连续使用此技将敌人打成重伤，并形成连击。

女神之手：在按△投出长矛后，再按△即可发射女神之手。此技不仅威力大，而且能击破敌人的防御，但缺点是每 1 发都会消耗 1 格灵力，因此实用性不高。

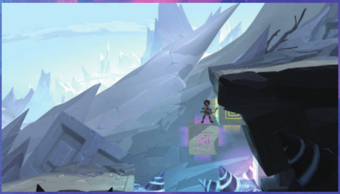
裂地击：当阿依纳身处空中时输入△，可以往正下方使用一次俯冲攻击。此技不仅可以击破障碍物，而且可以攻击敌人。

野蛮分割：输入←/→ + △，可以往横向使用一次冲撞攻击。此技可以在空中使用，用来攻击敌人。

裂空击：输入↑ + △，可以往正上方使用一次穿透攻击。此技可以在空中使用，不仅可以击破障碍物，还能攻击敌人。

神圣之轮：当阿依纳身处空中时按住○，可以停在空中积蓄灵力。当灵力蓄满或放开○时，配合左摇杆或方向键可以往任意方向飞出。此技等同于高速飞行，不过要到最终决战前才能学会，而且发动时会消耗 HP。





用来提升攻防等级的舍利

本作的隐藏要素相对来说比较单调，基本上就是隐藏同伴和舍利这两种。其中舍利是本作独有的收集要素，外观像是一颗硕大的红宝石。舍利的作用是在精神领域的拉特纳和摩尼处提升攻防等级，其中拉特纳可以提升攻击等级，摩尼可以提升防御等级。随着等级的提升，升级所需的舍利数量也会增多，两者的最高等级都是 5 级。

攻击等级可以从组队选择画面上方的行动点数量看出来。1 个行动点为 1 级，2 个行动点为 2 级，以此类推。攻击等级提升后，不仅会增加攻击力，而且会增加行动点。行动点也就是战斗时的攻击次数，攻击次数越多，等于说连击数和伤害值都会提升。

防御等级可以从组队选择画面上方的盾牌数量看出来。1 个盾牌为 1 级，2 个盾牌为 2 级，以此类推。防御等级提升后，不仅会增加防御力，而且加强即时防御的效果。一开始即时防御的效果是防御时受到的伤害减半，升级后即时防御每成功 1 次都会回复 1 点 HP，继续提升后即时防御成功时的回复量还会大幅增加。

Indivisible的真意——精神领域

本作为何叫 Indivisible，相信玩过游戏的人都能明白。主人公阿依纳有一项非常特殊的能力，那就是能把同伴吸入自己的脑海中，而且她自己也能访问自己的脑海。这个脑海中的世界就是精神领域，进入方式是按住○后再按↑。在精神领域中，阿依纳可以访问自己的同伴，一些特殊同伴还能提供一些特殊效果，例如战斗训练、改变角色配色、流程提示。

当进入最终迷宫时，在精神领域中与同伴对话，还可以触发每个同伴的专用支线任务。这些任务本身难度不高，完成之后可以提升同伴的能力，例如增加 HP、增加攻击力甚至强化特殊能力等等。这些支线任务都不难，而且在地图上均有提示，还能同时接若干个，因此下文就不一一介绍做法了。做完支线任务的同伴，在组队选择界面的状态栏上会有一个银色的五角星以示区别。

在最终决战中，精神领域也会发挥极大的作用，具体就不多说了，大家玩过之后便知。

全角色介绍

为方便起见，下文采用以下简称：
上攻击：指↑+攻击键发动的攻击。
下攻击：指↓+攻击键发动的攻击。
中攻击：指仅按攻击键不按方向时发动的攻击。
单体攻击：指仅能打到一个目标的攻击。下文中如无特殊说明，均指单体攻击。但如果目标全部聚集在一起时，单体攻击也能对复数目标造成伤害。
直线攻击：指能同时打到一条水平直线上的全部目标的攻击。
范围攻击：指能同时打到目标以及目标上下一定范围内的攻击。
全体攻击：指能打到全体目标的攻击，但如果目标彼此之间距离过远的话仍有落空的可能。



阿依纳

推荐度 S

生命值 6　攻击力 6　速度 6



本作的主人公，必须编成进队伍中。整个游戏除了一场剧情战外，她会参加所有的战斗。作为主人公，阿依纳可谓得天独厚，她不仅拥有最丰富的攻击方式，而且是惟一一个拥有 5 级奥义的角色。阿依纳的攻击方式会随着她入手的武器而变化，从一开始的拳头，到后来的斧子、弓箭、长矛、镰刀，可谓应有尽有。同时阿依纳也是惟一一个攻击方式会随着自己与目标距离而发生变化的角色。惟一的缺点是对手高浮空时，远距离没有能起手命中的招式。

远距离上攻击：用斧子将对手挑空。
远距离中攻击：站立重拳。
远距离下攻击：蹲重拳
近距离上攻击：射箭，方向会因敌人的位置而自动变化。
近距离中攻击：近距离中攻击会随出手次数而变化。第2击为踢腿，第3击为长矛自上而下的抽击，第4击为镰刀的抽击且连续按键可最大变为3次抽击，第5击为斧子的范围攻击。
近距离下攻击：斧子的二连砍，不算近距离中攻击第4击的三连击和终结技的话，是普通攻击中威力最大的一招。不过由于动作较慢，在追打浮空敌人要算准时机。
近距离下攻击终结技1：当倒数第二击为上攻击、最后一击为下攻击时，阿依纳会使用意念之拳将目标打浮空。终结技不要求满行动力即可发动，哪怕只有两点行动力也可以。
近距离下攻击终结技2：当倒数第二击为中或下攻击、最后一击为下攻击时，阿依纳会使用镰刀将目标砸地浮空（类似《铁拳》）。终结技不要求满行动力即可发动，哪怕只有两点行动力也可以。
1级奥义：阿依纳会对目标施以一顿拳击，以斧子的范围攻击结束。
2级奥义：阿依纳高高跃起的一个飞踢。
3级奥义：阿依纳版的龟波气功，虽然看着吓人，其实是直线攻击。
4级奥义：阿依纳变身明王进行冲撞，同样是直线攻击。
5级奥义：阿依纳使用神力进行全体攻击，威力之大远远超过之前4级。



达尔

推荐度 A

生命值 6　攻击力 7　速度 3

姑且算是本作的男一号，剧情中必定加入。他的最大特色是能够通过下攻击的蓄力来强化自己的上攻击和中攻击，强化后的上攻击和中攻击不仅威力接近翻倍，而且会给敌人造成更大硬直。虽然发动下攻击会浪费行动力，但下攻击的硬直很小，因此很快就能再次行动。而且达尔的蓄力是可以继承到下一场战斗的，完全可以进 BOSS 战前先蓄满 12 层，然后进 BOSS 战就开工。他算是前中期比较好用的角色。

上攻击：跃起后向下方斩击，能令对手浮空。注意上攻击发动后在落地前无法发动中攻击。
中攻击：水平的范围斩击，比较特殊的一点是动作会随攻击次数而发生变化。
下攻击：蓄力以增强另外两种攻击，最大可以蓄12层，每蓄一层达尔身边就会多一块石头作为标记。
奥义：达尔的奥义共有3级，发动后达尔会跳起一刀砸地，是全体攻击。

拉兹米

推荐度 B



生命值 1　攻击力 8　速度 1

凭借一条毒舌成为人气角色的怪女巫。她的攻击都是魔法攻击，无视距离和格挡，不过在本作中依然被算入远程攻击之列。她的招式威力很大，不过血量在全角色中垫底，如果不擅长防御的话就是队伍中的拖油瓶了。

上攻击：浮空魔法，隐藏特性是从第2发开始会变为二连击，等于威力翻倍。发动上攻击后在目标落地前无法发动中攻击。

中攻击：地面的魔法攻击，隐藏特性是从第2发开始会变为二连击，但威力也减半。

下攻击：冲过去使用近战，不推荐。

奥义：拉兹米的奥义共有3级，1级奥义可回复我方全体队员，2级和3级都是全体攻击。其中3级奥义威力很大，但从发动到命中需要一定时间，容易断连。

泽贝

推荐度 B



生命值 3　攻击力 4　速度 7

这位弓箭手擅长远程攻击，在面对大型敌人时也能打出不错的连击数和伤害。但在面对小型敌人时弓箭往往不能全中，因此实用度也有所下降。

上攻击：跳起后往地面射出6只箭。

中攻击：三连射，方向会根据目标的位置而自动变化。

下攻击：射出两只箭，令目标浮空。

奥义：泽贝的奥义共有3级，发动后泽贝会冲向敌人连续射箭。

吞加

推荐度 S



生命值 1　攻击力 4　速度 1

游戏前期最好用的角色之一。玩家最早可以在维曼拿堡垒救出他，如果错过的话之后也会遇到他。吞加的强大主要在于他的下攻击，这个下攻击不仅连击数高，而且是范围攻击，在敌人密集时攻击中间的目标往往能造成极高的连击数。同时下攻击令对手滞空的时间非常长，极为适合同伴的各种追打。

上攻击：毛巾二连击，将目标打浮空。

中攻击：向前方扔出毛巾，是直线攻击。

下攻击：连续挥舞毛巾，属于范围攻击，并自带浮空效果。

奥义：吞加的奥义共有3级。前两级都是直线攻击，第3级不仅连击数高，而且是全体攻击。

人参&蜂蜜

推荐度 A



生命值 1　攻击力 4　速度 1

需要玩家找到 3 株复活百合才会加入，不过实际上是剧情必定加入的角色。她是非常实用的队友，虽然攻击力很低，但她连按攻击键就能轻松打出高连击并提升回复力，提升回复力后的上攻击治疗效果非常好。不过由于身板脆弱，请不要把她放到前卫。

上攻击：回复我方全体队员，发动后回复力清零。

中攻击：对着敌人捣药，威力不大但连击数很高，同时能提升上攻击的回复力。回复力越大，人参身上的绿色光点就越多。不过中攻击无法对空，另外追踪性能很差。

下攻击：扔出随机物品攻击敌人，属于直线攻击。如果发动了1级奥义，那么将优先扔出1级奥义中入手的物品，威力根据物品不同而变化。

1级奥义：人参会随机从地里找出一个物品。

2级奥义：人参会扔出大量随机物品，如果发动了1级奥义，那么1级奥义中入手的物品会最后扔出，威力根据物品不同而变化。

3级奥义：先攻击敌人积攒回复力，再回复我方全体队员，回复力清零。

久志 推荐度B



生命值 5 攻击力 4 速度 3

骑着大鸟的久志很有《最终幻想》里龙骑士的感觉。她有两种模式：骑乘和站立，攻击方式也会随模式而发生变化。骑乘时上攻击会让久志暂时脱离战场，此时消耗的行动力越多，久志复归的时间就越长，同时给敌人造成的伤害也越高。

上攻击：进入骑乘状态。
中攻击：地面拳击。
下攻击：指挥大鸟进行冲撞，属于远程攻击。
骑乘时上攻击：暂时脱离战场。
骑乘时中攻击：威力很大的全体攻击，还能令对手浮空，但结束后行动力回复速度很慢。
骑乘时下攻击：解除骑乘状态。

索兰尼 推荐度C



生命值 2 攻击力 3 速度 5

她是一个控制型的角色。具体思路就是用中攻击和下攻击在战场上布置水坑，然后看准时机用上攻击激活。激活后的水坑能治疗我方队友，并对敌人造成伤害，不过前提是双方要经过水坑，另外水坑的分布也带有一定的随机性。比起通常意义上的打手和奶妈来说，索兰尼的上手难度无疑要大不少。

上攻击：激活战场上所有的水坑。
中攻击：发射水弹，属于远程攻击。
下攻击：靠近敌人后用水花攻击对手。
奥义：索兰尼共有3级奥义，1级奥义是在战场上布下大量水坑，具体和索兰尼的位置有关；2级奥义是索兰尼暂时从战场上消失，一定时间后或按攻击键才会复归；3级奥义是在她的头上召唤一朵雨云持续回复我方队员，这个奥义的最大问题是雨云的范围有限，索兰尼的站位不好就不能发挥最大效果。

宝斋 推荐度A



生命值 5 攻击力 8 速度 2

宝斋的威力主要在开炮上，不过要想获得最大威力，还需要先发动中攻击。1 发中攻击对应 1 发强化的炮弹，强化后的炮弹无法直接看出来，惟一的提示是开炮时炮口会有金钱飘浮。强化炮弹对 3 级奥义也有效，威力十分夸张。由于炮弹能轻易炸飞一些小型敌人，因此宝斋在对付小型敌人时会相对吃亏。另外炮弹从发射到命中有一定时间，为避免连击中断，要提前发射。

上攻击：开炮，可以使用强化炮弹。
中攻击：本身没有攻击力，不过可以强化炮弹。
下攻击：臀部攻击，威力不低。
奥义：宝斋共有3级奥义，前两级是比较普通的攻击奥义，3级奥义配合强化炮弹后威力惊人，同时附加定身效果，更容易全中。另外宝斋的奥义发动中连按攻击键可以增加伤害，尤其是3级奥义。

加迪拉 推荐度B



生命值 5 攻击力 4 速度 3

这位阿拉伯妹子的特性是二次攻击，上中下攻击命中时再按 1 次攻击键可以多追加一次攻击。实战中其实只要连按键就可以了，不过不能在追加攻击出来之前换攻击方式。一开始玩家需要掌握一下按键节奏，熟练之后就会觉得这个角色玩起来挺带感的。此角色的动作设计明显参考了《苍翼默示录》的椿。

上攻击：类似升龙的技巧，隐藏特性是对付很高的敌人时能打出更高的伤害。
中攻击：在地面冲撞敌人。
下攻击：滑铲攻击。

努娜

推荐度 C



生命值 1　攻击力 1　速度 3

植物系的控制型角色。特性是战斗中阵亡后过一段时间会自动复活。努娜的下攻击可以在地上设置植物陷阱，植物陷阱的威力倒在其次，关键是会让发动攻击的敌人强制中断攻击动作。不过孱弱的生命值大大增加了派她上场的难度。

上攻击： 无视距离的浮空技。
中攻击： 用藤蔓攻击目标，属于范围攻击。
下攻击： 设置植物陷阱。
奥义： 努娜的奥义共有3级，发动后努娜会吹蒲公英攻击敌人。

娜迦骑士

推荐度 B



生命值 3　攻击力 8　速度 2

这个长得挺像假面骑士的家伙，也会假面骑士踢。他的被动效果是自己身处空中时攻击力会增加。3 种攻击中，上攻击和下攻击本身自己就会跳起，因此只有中攻击要尽量少用。缺少打高连击数的手段是他的弱点，总的来说属于不弱但玩起来没啥意思的角色。

上攻击： 将敌人浮空后自己也跟着跃起。
中攻击： 平凡的拳脚连击。
下攻击： 帅气的空中骑士踢。
奥义： 娜迦骑士共有3级奥义，虽然都是攻击技巧，但是动作各不相同，十分帅气。

卡姆巴

推荐度 B



生命值 2　攻击力 8　速度 4

卡姆巴的下攻击可以装载一发爆裂弹，之后她的上攻击和中攻击威力会大大加强。卡姆巴的 1 级奥义可以把所有的灵力和她的行动力转化为伤害，满状态时这一招的伤害十分夸张。不过卡姆巴不擅长打高连击，这是她的一大缺点。

上攻击： 强力的上勾拳令敌人浮空。
中攻击： 往前方的强力冲拳，装载爆裂弹后会追加一次攻击。
下攻击： 装载一发爆裂弹。卡姆巴最多只能装载一发爆裂弹。
奥义： 卡姆巴只有1级奥义，不过发动后会消耗所有的灵力。

蓝狮

推荐度 C



生命值 6　攻击力 5　速度 2

虽说是狮子，但其实是一只狗。它是一个辅助型角色，不过不算好用。1 级奥义赋予的雷电奥义比较厉害，不过也就仅此而已了。虽然有回复灵力的技巧，但远不如上一个连击数高的角色赚得更多。

上攻击： 平时和中攻击一样，给目标加上雷电标记后改为召唤落雷，落雷是全体攻击。
中攻击： 用吼声攻击目标，属于全体攻击。一旦发动，就会用光全部行动力。
下攻击： 进入睡眠状态，之后按攻击键可以抚摸蓝狮回复灵力。
奥义： 蓝狮共有3级奥义，1级奥义是给目标加上一个雷电标记；2级奥义是冲到敌人面前睡觉，睡醒后召唤雷电攻击；3级奥义是召唤一群狗狗发动全体攻击。

拉缇戈

推荐度 B



生命值 1　攻击力 8　速度 3

隐藏角色之一，需要在铁王国的特定位置观看海报才能加入，具体请参见流程部分。拉缇戈的特性是攻击时按攻击键可以最多再射击 4 次。不过子弹打光之后要用下攻击重新上弹，否则就是浪费行动力。拉缇戈也是最值得做“英灵的决心”任务的角色，因为做完后他的弹数会 +1。

上攻击：跳起往下方使用斩击，同时还可以射击。
中攻击：开枪射击。只要1点行动力就能射出所有子弹，由于没子弹时空发射击无伤害，因此实际游戏时一定不要连按攻击键。
下攻击：装填弹药。
奥义：拉缇戈共有3级奥义，1级奥义是用剑砍翻敌人后开枪，之后可以接续射击，奥义发动时会自动装填弹药，不用担心子弹打光；2级奥义可以装载5发特殊弹药，特殊弹药的伤害要比普通子弹高；3级奥义是花哨的连射，发动时会自动装填弹药，打完后也会自动装填弹药。

妍

推荐度 C



生命值 1　攻击力 5　速度 8

隐藏角色妍在泰库朗，需要击败看守才能令其加入，具体请参见流程部分。妍没有双手，只能靠两条大长腿攻击。虽然游戏中介绍说她的被动也是身处空中时伤害增加，但从实际游戏来看这个被动没有效果，可能是BUG。妍用起来和没有被动的娜迦骑士差不多，只不过血更少，攻击距离更长。妍没有奥义。

上攻击：将敌人浮空后自己也跟着跃起。
中攻击：地面的水平攻击。
下攻击：自己跃起后往下的压腿。

虎诺奇

推荐度 C



生命值 5　攻击力 8　速度 1

这两兄弟看着像摔角手，其实是玩球的。他们的 3 种攻击都是扔球，差别可忽略不计。扔球命中敌人后会弹回，玩家必须及时按攻击键将球击回，这样才能继续攻击下去。越往后，球的飞行速度就会越快，威力也会越来越大。虎诺奇兄弟只有 1 级奥义，奥义是两人交换出场。兄弟俩的区别在于一个擅于物理攻击，一个擅于魔法攻击。虎诺奇兄弟需要做任务才会加入，具体请参见流程部分，这个任务的 BOSS 在中期时还是比较难打的。

上攻击：弹球攻击。
中攻击：弹球攻击。
下攻击：弹球攻击。
奥义：虎诺克只有1级奥义，发动后两兄弟会交换出场。

扎赫拉

推荐度 C



生命值 2　攻击力 1　速度 2

隐藏角色扎赫拉在梅尔瑞法港，需要帮她修复乐器才能让其加入，具体请参见流程部分。扎赫拉是标准的辅助型角色，战斗中她连弹带唱还是相当有趣的。扎赫拉的行动力始终只有 1 点，输入指令后她会一直弹奏音乐，如果受到攻击的话会停止演奏音乐，不过即时防御可以避免被中断。顺带一提的是她增加速度的图标明显是《最终幻想》系列”的仙人掌。

上攻击：增加攻击力。
中攻击：增加速度。
下攻击：增加防御力。
奥义：扎赫拉只有1级奥义，但要消耗3条灵力槽。她的奥义能让全体目标情不自禁地跳舞，从而任人鱼肉。奥义发动时，当她打响指时适时按攻击键，可以以消耗灵力槽为代价延长全体目标的跳舞时间。



菲比

推荐度 S

生命值 6　攻击力 8　速度 1

隐藏角色菲比在梅尔瑞法港，只要战胜她就能令其加入，具体请参见流程部分。一般来说我们都更推荐高连击型角色，但菲比实在是简单粗暴，其强大的攻击力完全验证了一力降十会这句话，谁用谁知道。菲比的投技仅对浮空的敌人有效，不过如果是飞行敌人的话则可以直接硬干。菲比没有奥义。

上攻击：将目标打浮空。
中攻击：强力的弓箭射击，属于直线攻击。
下攻击：空投。对地面目标无效。



莉兰妮

推荐度 S

生命值 1　攻击力 5　速度 6

隐藏角色莉兰妮在铁王国，完成铁王国的剧情后她就会出现的码头附近，具体请参见流程部分。莉兰妮是一位非常厉害的角色，她一个人就能轻松打出破百的连击数，而且威力也不低。莉兰妮还可以通过按住攻击键不放来消耗灵力以强化攻击，总之这是一位用起来很无脑的角色，惟一的缺点就是没有奥义。

上攻击：浮空技。按住攻击键可增加伤害，但要消耗半条灵力槽。
中攻击：地面技。按住攻击键可增加伤害，但要消耗半条灵力槽。
下攻击：旋转电锯攻击，此技大概是全游戏中最容易打出破百连击的招式了，按住攻击键即可自动使用。但注意转圈时间越长，莉兰妮的硬直越久。



涟

推荐度 S

生命值 1　攻击力 8　速度 5

隐藏角色涟在泰库朗，完成泰库朗的剧情后他就会出现在地图上，具体请参见流程部分。涟的强大之处在于可以轻易打出极高的连击数，陷阱可以中断敌人的行动，虽不算实用但也不是废招。可以说这是一个很无脑的角色。

上攻击：高连击数的范围浮空技。
中攻击：连击数较高的直线攻击技。
下攻击：设置陷阱。重复输入可对陷阱进行升级。
奥义：涟共有3级奥义，其中1级奥义附加燃烧效果，2级奥义附加剧毒效果，3级奥义附加燃烧效果。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

流程攻略

阿什瓦特森村

在教学战斗后，控制阿依纳一直往左，去见父亲因陀罗。途中会经过存档圣钟。本作并不会自动保存，请务必记得这一点。见到父亲后进入教学战，从而学会防御技巧。教学结束后父女二人不欢而散，阿依纳往右返回村子，途中发现村子正在遭受袭击。来到村子入口会发生剧情，父亲被神秘人杀害，愤怒的阿依纳和神秘人打了起来。这场战斗十分简单，大约阿依纳攻击两次，神秘人就会反击一次，只要做好防御就能轻松胜出。战胜神秘人后，神秘人被阿依纳吸入精神领域。按住〇再按↑即可进入精神领域，再重复一次操作即可退出精神领域。

安葬父亲后，阿依纳的冒险正式开始了。在第一场战斗时，神秘人会主动现身，原来他的名字叫达尔。达尔和阿依纳达成共识，两人协力找指示达尔消灭村庄的拉文那瓦要个说法。掉到下层后，先往右，很快能找到新同伴拉兹米。这个区域有很多值得调查的地方，但目前只有一条路可以走，路上利用↓＋〇的滑铲通过低矮处，一路前行，直到获得母亲的斧子。有了斧子之后，就可以劈开拦路的树枝了，地图上可以用斧子劈开的地方会显示斧子标记。把这个区域搜索一下，能找到一个小 BOSS，战斗中可以学到按 L1 消耗灵力使用全队防御的技巧。

用斧子劈开往右前进，会遇到摩尼和拉特纳，他俩会开启舍利系统并赠送 1 颗舍利，这样全队战斗时的行动点变为 2。继续往右，爬上几个山崖后，遇到人参，从而触发寻找 3 颗复活百合的任务。在前方区域，经过一个存档圣钟后，会遇到游戏第一场略有难度的战斗，这个 BOSS 身躯庞大，需要用连续技来对付，如果能成功先制，一套连招就能打掉 2/5 的血。再加 R1 的大招，就基本上可以取胜了。在这个区域找齐 3 颗复活百合，这样人参就会入队伍，不过就算玩家故意不去找，人参也会在之后的剧情中自动加入。人参加入后这里暂时就没有什么值得探索的了，可以前往下个区域。

下个区域到处都是蜘蛛网。一直往前很快发现前路被蜘蛛网所堵塞，返回时遇到大蜘蛛 BOSS。蜘蛛本身攻击方式比较单调，我方有人参补血后可以打持久战。战斗中途 BOSS 还会三次结束战斗状态改玩动作游戏，包括两次滴毒和一次召唤小蜘蛛，毒水需要玩家手动躲避，小蜘蛛则可以用斧头砍死。当 BOSS 落地后就用滑铲先制，这样一套连续技就能给 BOSS 带来很大伤害。战胜 BOSS 后拦路的蜘蛛网就会消失，前方能看到 1 颗舍利。获得这颗舍利后前方是村子出口，不过阿依纳被守卫拦住并逮捕了。



维曼拿堡垒

从牢房中苏醒后，利用斧子从右上角的通风口逃出去，然后来到堡垒外一路向上，很快能找到 3 颗舍利。有这 3 颗舍利后即可在精神领域找摩尼，将战斗中的行动点提升至 3 点。堡垒中的持盾士兵能够防御，推荐用阿依纳的↑＋攻击后接↓＋攻击破防，再让其他同伴追击。在前进路上会遇到一个叫泽贝的人，不过此时还救不了他。继续前进，在一个存档圣钟前方会遇到发射激光的神象，从其头上绕过去来到堡垒深处，劈开一扇门后就能救出泽贝。从泽贝的房间出来就能找到弓箭。利用弓箭可以远距离将敌人打出硬直，之后再靠近先制，十分好用。之后一路返回，在神象的头顶即可一箭将其关停，之后虽然还要和神象打上一场，但没有难度。

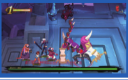
前面有两个神象，这里只能先不管。再往前还能看到一个被关起来的英灵，不过暂时救不了他。一路来到控制室，这里会遇到 BOSS 马诺地提哈，这个 BOSS 本身没什么能力，但它会不断召唤杂兵，这些杂兵很难清光，因此只能全力进攻。好在只要杀死 BOSS 就能过关，杂兵也会自动消失。干掉 BOSS 后破坏电源，往右再次来到室外，这里有上升气流，跳跃高度大幅提升。这里有一个神象，被它的激光打中后会飞至室内，这里也正是之前那位英灵的囚室，于是就能让吞加加入了。至于这个神象，要从其头上绕到背后攻击。顺带一提的是即使没有救出吞加，他也会在之后的剧情中加入。吞加实力很强，当然是越早加入越好。

回到之前无法进入的电梯，进入之后就能遇到大 BOSS 拉文那瓦。虽然这个 BOSS 一开始很有气势，所有攻击只能打 1 点 HP，但其实只要不断攻击，就能打出正常伤害。中途 BOSS 还会召唤一些杂兵出来，只要正常应对即可。获胜后拉文那瓦会逃走，阿依纳果断从空中跳了下去，结果被一只大鸟救了。

须弥山山脚

众人决定前往须弥山追击拉文那瓦，大鸟的主人久志此时会加入队伍。此时往左走能找到 1 颗舍利。这个区域要注意的是有冰棱，一旦碰上就会损失不少体力。用弓箭射某些机关，会出现新的道路，用这招可以拾到 1 颗舍利。这片区域对操作的要求明显提高，动作游戏苦手的玩家可能会陷入麻烦。

在山中会遇到拉文那瓦，阿依纳成功将之斩杀，没想到它竟然变为摩诃·拉文那瓦。BOSS 的实力较强，特别是有一招全体激光攻击，不过只要按 L1 防住即可，而且必定能蓄满灵力槽。BOSS 需要先破甲才能打出正常伤害，推荐用吞加的↓＋攻击先破甲，然后其他人一起上。气槽全部用来给 L1+R1 回复。将 BOSS 体力消减到一定程度后它会将玩家推开，之后玩家需要躲避从各个方位射出的火球前进。这里的两个小技巧是跳起后按住□可以暂时挂在墙上，另外被火球打飞时按任意攻击键可以受身。重复两次之后击杀 BOSS，BOSS 会束缚阿依纳，狂按攻击键可以摆脱束缚，同时气槽上限增加到 3 条。



阿尔穆塔沙漠

与全部同伴对话完毕后，阿依纳独自往左边的沙漠进发，但她很快发现风沙太多没法前进，只能回来带上同伴，这时索兰尼也会加入。此时阿依纳会掌握变身能力，只要输入前前或前+〇进入奔跑状态后一段时间即可变身，变身状态下可以撞开蓝色荧光的石头。沙漠区域有很多风口，用弓箭射破风口后就会刮出大风，可以利用这点实现单方向的墙壁反弹跳。前进一段距离会找到缺水昏迷的加迪拉，将她救活后她就会加入。

进入沙漠神殿后，很快发现前进的路被沙虫挡住了，只能寻找地面上的机关踩完开门。这里有一种类似洋葱头的敌人，由于数量多，比较麻烦。很快阿依纳便得知，原来是要用弓箭射击沙虫的尾部才能将其赶跑，有时候还要利用风力转弯射箭，不过游戏对瞄准的要求不高，只要瞄个大概就可以了。这样顺着神殿转一圈追杀沙虫，最后就会遇到 BOSS 骆驼。

这个 BOSS 的出招很快，比较难防，幸好它的攻击力不是很高。每将其 HP 削减一定程度后，它就会退出战斗画面并拉开距离，这时它不但本体会攻击，而且还会招来沙虫攻击，一旦被沙虫命中会损失很多 HP。最好的办法就是快速接近，待其出现在画面中后马上按 R1 键用弓箭将其射出硬直，然后快速近身进入战斗即可。好在这个场景并不复杂，BOSS 只会在左右两端出现，因此并不难对付。此战结束后，一路往左，很快就会来到梅尔瑞法港。

梅尔瑞法港

这个非常热闹，有不少 NPC 都可以对话。其中与占卜师萨尔瓦对话后，她就会进入精神领域，这样以后如果卡关的话只要进来问问她就知道了。走到港的最左边，发现被士兵封锁了。一旁的码头工人提示要去港中最高的智慧之塔。这时只要从地面往右边走一段距离，就会发生剧情。剧情过后，当年和因陀罗一起封印卡拉的昂姆说出真相，原来阿依纳是因陀罗在须陀山捡到的孩子。昂姆顺便帮阿依纳解除了查克拉之门的封印。从智慧之塔出来后，从地面往右走，很快就会找到海盗女王宝斋。她会把长矛给阿依纳，同时自己也加入。

接下来在港口中会出现一些士兵，这些士兵不强，但防御极高。值得一提的是从远处用△投掷长矛可以对士兵造成伤害，这样进入战斗后会比较有利。而且投掷长矛能形成连击，虽然伤害累计到一定程度后不会上升，但如果找个好地形卡住一个士兵扔够 108 HITS，即可解锁成就 / 奖杯：痛苦箴言。

来到码头会进入连战，第一场战斗是几个士兵，难度不大。第二场战斗是对付一辆战车，战车的招式能打出很高的连击，只要即时防住第一下后连按攻击键就能形成连续的即时防御，十分过瘾。战车完整形态时由于体积较大，一些升龙系的招式能打出多段判定（例如加迪拉的↑+攻击），十分之爽。击破战车后学会海盗之跃，利用这招来到船边，就可以坐船出海了。





铁王国

这里有很多像果冻一样的东西，不能使用海盗之跃，但本身就可以实现高跳。这里有大量的需要跳跃滑铲才能通过的地方，目前没有办法通过。在一个存档圣钟附近会发生剧情，阿依纳一行被两个士兵围住，这时一个名叫卡姆巴的女孩出手帮助，阿依纳只要干掉眼前的1个士兵即可。获胜后阿依纳根据卡姆巴的身法学会了卡姆巴螺旋，指令为↓＋△，有这个这招之后就可以通过之前需要跳跃滑铲的区域了。往前会遇到上一关遇到的战车敌人，问题不大。干掉战车后，在这个区域利用海盗之跃往高处走，便是正确的路。见到卡姆巴后，这片区域暂时没办法搜索了，只能返回船上。

在铁王国可以找到隐藏角色拉缇戈。在铁王国有很多海报，只要靠近海报什么键不按，阿依纳就会扭头观看海报，同时画面会放大。只要在如下图所示的位置观察拉缇戈的海报，就会发生剧情，之后拉缇戈就会加入。





梅尔瑞法港

返回港口后往右边走不久，就会遇到乔治。乔治主动和阿依纳对话完毕后就会进入精神领域，以后在精神领域和乔治对话，可以进入训练模式。

利用海盗之跃来到之前进入不了的高处，可以找到扎赫拉，她会委托阿依纳寻找材料以修理她的乌得琴。这3个材料分别在铁王国、卡努尔、泰库朗城，此时可以回铁王国找材料，只要击败一只弱小的怪物就能找到。日后等材料找齐后再回来，扎赫拉就会加入。

卡努尔

这里是一个被植物占据的遗弃之城。进入后不久会遇到一个女孩被一只飞鸟袭击，消灭飞鸟后这个名叫努娜的女孩就会加入。一路往下去见努娜的同伴，在最深处发现前进的路被尖刺阻挡了，在原路返回时阿依纳领悟了自然绽放，指令为按住R1进入射击状态后，按□切换箭矢。切换为植物箭后可以在尖刺等地形上覆盖一层植物，这样就能通过了。注意这里有一种敌人可以吸收远程伤害，因此在编队时请务必换上4个近战队友。

利用新能力来到避难所，看到了努娜的同伴。在这里与带着羊驼的阿西里对话，她俩就会进入精神领域。以后在精神领域与阿西里对话，她会帮忙改变同伴的配色。在避难所里阿依纳会遇到扔球两兄弟的挑战，还是先用阿依纳破防，然后再尽情输出，总的来说难度不高。此战获胜后阿依纳习得自然之拥，其作用是植物箭可以将敌人定住，之后就能把被定住的敌人当成垫脚石。在避难所最下层可以找到一扇被封印的门，必须解除4个封印才能将其打开，这就需要玩家继续探索这片区域了。找到封印后只要在其旁边按住〇键不放即可解封。这片区域非常大，好在舍利也非常多，而且很多就在必经之路上，可以说是大丰收。

4个封印全部解除后，就可以前往那扇被封印的门。进入之后还要走一阵子，之后就会遇到BOSS蛇后。这个BOSS虽然身躯庞大，但可以轻松浮空。将她的体力消减到一定程度后，她会退出战斗画面飞到空中往下发射光柱。光柱会消耗她的能量，因此发射一定次数后她就会从查克拉之门中吸收能量，这时只要站在查克拉之门上按住〇键不放就可以把能量抢过来。当蛇后没有能量护体时，用弓箭就能将其射落，之后就可以上前再次触发战斗。知道方法之后这个BOSS就是送的。

战胜蛇后之后，阿依纳会自动返回此前和两兄弟对战的地方。再次与两兄弟对话，可以触发寻找头骨的支线任务。头骨的位置就在卡努尔的地面，地图上已经标出了位置。但要想找回头骨需要战胜BOSS坎马卓兹，这个BOSS攻击力很高，不建议目前来挑战。返回前可以顺手把乌得琴的任务做了，虽然有个BOSS，不过就是一个血牛而已。于是众人原路返回，准备坐船离开，但在码头遇到了追上来的兹兹。兹兹的动作很快，不过HP不多，可以轻松战胜。获胜后即可坐船离开。

泰库朗城

这里有很多带电的东西，不能接触。如果被城里的敌人先制，就会以半血状态开局，比较危险。来到人参的家后，阿依纳学会了淘气弹簧，指令为空中↓＋□，用这一招就能跳过带电的物体。现在就可以前往高处了，不过推荐先把乌得琴的任务做了，这个任务中的BOSS很不经打，可以一套带走。

一路来到夜总会，结果由于阿依纳没有身份证进不去。从夜总会门口往上爬，这里有一些地方对玩家的操作有一定要求，特别是用植物箭往上爬的环节。另外要注意地上经常会有竹刀出现，不要被其戳中。来到上层终于找到了那个乱放竹刀的家伙，阿依纳一顿痛殴后把这个叫涟的家伙赶跑了，同时学会了藤壶之握这个技能。其指令为空中时↑＋□，这样就能附在天花板上。继续前进，阿依纳一行人会被一个叫残忍嘎鲁达的家伙从天窗撞进夜总会，索兰尼也被抓走。

进入夜总会后，首先往上走救出索兰尼。在追击玛拉时，会与残忍嘎鲁达战斗。这一战就战斗本身而言没有难度，但残忍嘎鲁达在非战斗状态时的来回冲撞威胁很大，要预前按R1发动弓箭时间将它射下来。灵力全部用来回复HP比较好。获胜后继续往右走，进门后很快就会看到查克拉之门，按住〇键将其激活即可。

铁王国

有了自然绽放，现在可以回铁王国了。在卡姆巴的位置用植物箭射中天上的机器，这样就能一路往上。从一个大烟囱掉下来后，遇到机器人欧律诺墨要求阿伊纳帮它寻找部件。在机器人左边能找到第 1 个零件，右上方能找到第 2 个零件，右下方能找到第 3 个零件。找齐零件后，机器人会传授阿伊纳裂地击，指令为空中按△，这样就能砸开地面。

进入下层后，发现这里是个工厂，到处都是传送带和熔岩。一路前进会遇到巨大的机器人 BOSS 炎魔，如果此时玩家防御已经达到 3 级的话就没有什么难度，BOSS 基本构不成威胁。

战胜 BOSS 后往下跳就会看到查克拉之门，启动后往左走很快就有剧情，剧情后会返回大街上。往右则是通往梅尔瑞法港，不推荐进入。因为这个区域从梅尔瑞法港挺容易进入的，里面只有 1 颗舍利。而从梅尔瑞法港返回时必定会“出城 *”（1.03 版已确认），导致游戏卡关。



梅尔瑞法港~洛汉~须弥山

打开 3 扇查克拉之门后会有剧情，进入智慧之塔。此时阿依纳就可以使用所有的查克拉之门了。进入查克拉之门后，请不要管提示，直接进入传说中一旦进入就无法回头的洛汉。

进入洛汉后阿依纳急着要上须弥山，到处逛逛后触发剧情，阿依纳学会空中按○的冲刺。山脚区域是之前来过的地方，只不过现在阿依纳有了新能力，就能到访很多新的地方。一路往山顶走，在一个存档圣钟旁能让蓝狮加入。

来到之前无法进入的须弥山山腰后，操作难度明显加大。这片区域的舍利也不少，可以多多收集，也可以等以后有了更多能力再来。这里会考验玩家到目前为止学会的所有操作，特别是空中↓+□用到的最多。就这样一直往上，就会遇到卡拉，阿依纳的灵力觉醒到 5 条，但也会暂时离队。与卡拉的战斗只有 3 人出战，此战要特别小心 BOSS 的激光，尤其是第二阶段开始激光的威力大得可怕，一定要注意防御。BOSS 本身是无法打死的，只要三次蓄满 5 条灵力槽就能取胜，最简单的方法就是 3 个攻击键同时连按，蓄起来很快的。



阿什瓦特森林

阿依纳苏醒后回到了阿什瓦特森林，现在有了很多新技能，就能找到一些舍利，不过还是有些地方无法进入。一直往右走，来到之前地图的尽头，就会看到查克拉之门。将其解封后继续往右走，就会来到泰库朗城。在入口附近娜迦骑士会传授阿依纳迅疾摩诃明王技能，其效果是跳下墙壁后仍会保持迅疾明王的速度，还有个隐藏效果是可以撞开桔红色的路障。同时娜迦骑士也会加入。此时就可以返回查克拉之门传送回智慧之塔。在塔中，昂姆的弟子会给阿依纳一根羽毛，这样就能去被封锁的卡努尔了。

卡努尔

来到卡努尔发现自己被强势围观了。往右走一会儿就能学会昂姆的祝福，其效果是在空中可以向任意方向冲刺。有了这个技能，就可以进入地图上粉红色的区域。不过建议先回梅尔瑞法港了。

梅尔瑞法港

在智慧之塔右边能找到女斗士菲比，她会约阿依纳在阿尔穆塔沙漠见面。继续往右，很快宝斋就会重新加入。来到右边的沙漠入口，菲比已经等候多时，不过战胜她非常简单。获胜后菲比很爽快地选择了加入。再次返回码头，按宝斋的提示前往铁王国。



铁王国

来到铁王国后，加迪拉重新加入。在铁王国入口处有一处可以用空中△砸开的地板，掉进去后会遇到之前的骗子卡姆巴，她会帮忙砸开高处的东西。从下水道来到街道上后，卡姆巴会加入，往前阿依纳学会裂空击，指令为↑＋△，可以一脚踢破天花板。利用这一招可以打开查克拉之门上方的通道，来到工厂后一路往上，从大烟囱里跳出来，往左边走就会遇到史莱姆女王。这场 BOSS 战要小心的是 BOSS 带毒，因此用近战攻击的话会自扣 HP，因此必须要上会远程攻击的角色。可以带上人参，她的↓＋攻击是远程攻击，又自带回复技能，非常简单。只要不中毒，BOSS 的攻击其实并不厉害。当 BOSS 的 HP 降到一定程度后会退出战斗画面，阿依纳学会了女神之手，只要连按△就可以使用，但要消耗灵力。轰破 BOSS 的防御后再次进入战斗，重复两次后即可获胜。获胜后就可以离开这里了，用查克拉之门前往卡努尔。

顺带一提的是完成铁王国后，就可以来收莉兰妮了。她的位置就在码头附近，这位带电锯的女孩非常厉害。



洛汉~须弥山

再次来到洛汉，然后开始第三次攀登须弥山。这里的路途非常漫长，不过有了新技能，现在能走一些捷径。来到山腰之后背景变成宇宙星空，这里对操作技巧的考验更高了。玩家要特别小心大刺球，这种刺球是可以用植物箭缠绕的，但对角度要求较高。山上的敌人以马诺地提哈为主，不过战斗难度并不高。

来到山顶后会有成就 / 奖杯解锁提示，前方就是卡拉。剧情后阿依纳的灵力槽涨到 7 格，并学会了神圣之轮，这个技能的指令为空中按住○，配合方向可以往任意方向飞行。直接往上飞就是最终决战，不过强烈建议先来到右边开启最后一个查克拉之门，这样玩家就能四处旅行补完收集了。

卡努尔

利用昂姆的祝福进入地图上粉红色的区域，一路往地面前进，中途会遇到蛇后。从蛇后头上的通道跳上去，在靠近地面的地方就会遇到黑曜石之风。这场 BOSS 战就战斗部分而言难度不大，不过 BOSS 会不断将阿依纳打出战斗画面，这时就要手动控制阿依纳不断往上以攻击黑曜石之风重新进入战斗。重复 3 次后阿依纳的自然之拥会升级，效果是用植物箭缠绕一名敌人后，用 R1+△就能传送到敌人的位置并进行攻击。对着黑曜石之风使用这一招后战斗就会结束。如果还没做两兄弟任务的话，可以随便把坎马卓兹干掉，这样拿着头骨回去就可以让虎诺奇和希伯奇加入。另外回去的时候利用升级后的自然之拥从另外一条路走，可以来到铁王国地下。

最终决战

最终决战一开始首先要不断用神圣之轮冲到虚空中卡拉面前，神圣之轮中的阿依纳可以秒杀敌人，不过发动神圣之轮本身要消耗 HP，碰到尖刺也会损失 HP，因此玩家要在尽量不碰到尖刺的情况下，以尽可能少的次数往上飞。飞到尽头就会进入最终决战。

最终 BOSS 在战斗状态不会攻击，但在非战斗状态她会召唤千佛手攻击，玩家要做的事情就是用神圣之轮拼命攻击最终 BOSS。将最终 BOSS 的 HP 消减到一定程度时，她会发动吞噬技能，此时需要连续按键来摆脱吞噬，摆脱之后就会进入战斗状态。第 1 次摆脱吞噬状态时有 3 条灵力槽，第 2 次有 5 条，第 3 次开始有 7 条，由于千佛手和神圣之轮都会消耗 HP，因此将灵力留着回复 HP 是最值的。将最终 BOSS 的 HP 打掉后，最终 BOSS 会重置整个世界，如果被她得逞的话就要重新再打一遍最终 BOSS。重置次数是无限的，因此一定要进入精神领域来躲闪。

躲过最终 BOSS 的重置后，离开精神领域，跳入最终 BOSS 体内，就会迎来第二战。这一战没有战斗状态，完全考验玩家的操作。BOSS 的最终形态会用各种手段进攻，基本上没有闪躲的可能，只能靠即时防御救命。如果即时防御失败，一来一回损失的体力可能有好几万。好在玩家并不需要躲开全部 108 次攻击，只要躲开前面的攻击波次，后面就会进入剧情杀，自此游戏顺利通关。



泰库朗

从查克拉之门出来后，往左边走，能够来到乳海。在山崖边找到索兰尼。乳海是无法进入的，它的另一边要从洛汉进入，不过这里也没有什么东西。返回查克拉之门，改走右边，这时会发现电梯已经修好。不过前面的敌人攻击力非常高，只能靠即时防御苟着。进入之后会看到被关在笼子里的舞女妍，只要击败带着钥匙的敌兵即可令她加入。往惟一能走的道路前进，会遇到之前守在夜总会门口的保镖，不过这家伙的实力只能说是很逗。另外此时看地图能发现有一个英灵可以收，这家伙就是之前总和阿依纳作对的涟，只要战胜他，他就会加入，同时阿依纳获得镰刀。

一路来到之前从天窗进入的那家夜总会，在夜总会里会遇到几场强制战斗，不过都不难。来到屋顶会与残忍嘎鲁达交手，不过这一次感觉他更弱了。非战斗状态时只要躲过它的一轮扫射，就可以用弓箭将其射落，然后就开始吊打他。将其战胜后阿依纳习得了野蛮分割，指令为空中←/→＋△。从屋顶右边跳下去，就能来到之前无法进入的电梯，这里是个捷径。

成就/奖杯指南

成就总数	1000 点 /29 个
奖杯总数	铜杯 14 银杯 7 金杯 7 白金 1
全成就 / 奖杯难度	4/10
全成就 / 奖杯所需时间	30 小时
在线成就 / 奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就 / 奖杯	无
成就 / 奖杯 BUG	无
特殊需求	无



Indivisible 0点
解锁条件 解锁其他的所有成就/奖杯

冒险启程 15点
解锁条件 踏上讨伐邪恶的战争领主，拉文那瓦的旅程。

深入虎穴 15点
解锁条件 历经千辛万苦，抵达世界的中心。

明王，苏醒 80点
解锁条件 觉醒明王之力，愤怒之神。

梅尔瑞法港，通往世界的大门 15点
解锁条件 抵达梅尔瑞法港内的繁华小镇，通往世界的大门。

霓虹中的贪婪 20点
解锁条件 击败犯罪之王玛拉，终结他永无止境的贪婪。

女王的错觉 20点
解锁条件 阻止蛇后将子民封印起来。

钢铁帝国的怒火 20点
解锁条件 摧毁钢铁军团的战争机器，炎魔。

摩诃明王，已接受 80点
解锁条件 接受并引导自身的怒火，唤醒摩诃明王。

残暴之城 25点
解锁条件 击败残忍嘎鲁达，解放泰库朗城。

打破预言 25点
解锁条件 解决黑曜石之风，卡努尔自我满足的预言。

洗去黑暗 25点
解锁条件 解决史莱姆女王，救出玛丽。

洛卡的顶峰 15点
解锁条件 到达须弥山顶峰，通向天国的大门。

劫难未息 100点
解锁条件 阻止卡拉重置这个世界。
获得方法 以上均为剧情相关。

神圣之轮完成 15点
解锁条件 调和全部七座洛卡的查克拉之门。
获得方法 七座门中有五座是剧情中必定解锁的，分别是智慧之塔、铁王国、卡努尔、泰库朗、洛汉。剩下两座分别是阿什瓦特、须弥山顶。阿什瓦特的查克拉之门在阿什瓦特森林的右侧区域，须弥山顶的查克拉之门则在最终决战地点入口右边。

新朋友 15点
解锁条件 雇佣一位新朋友加入你的队伍。

沙克蒂研究（入门）15点
解锁条件 将攻击提升至3级。

沙克蒂研究（学徒）30点
解锁条件 将攻击提升至4级。

沙克蒂研究（大师）80点
解锁条件 将攻击提升至5级。
获得方法 5级攻击需要25颗舍利，5级防御需要20颗舍利。不过玩家可以事先做好存档，升满防御后读档，这样就可以少收集20颗舍利。当然玩家也可以从3级开始攒舍利，这样所需的舍利就更少了，只不过这么搞的话会影响游戏性，故不推荐。

罗刹研究（入门）15点
解锁条件 将防御提升至3级。

罗刹研究（学徒）30点
解锁条件 将防御提升至4级。

罗刹研究（大师）80点
解锁条件 将防御提升至5级。

解锁真正的潜能 30点
解锁条件 完成一个“英灵的决心”任务。
获得方法 “英灵的决心”任务就是游戏后期在精神领域与同伴对话后触发的任务，只要完成任意1个即可。推荐去做虎诺奇兄弟的，只要打1场战斗就能完成。

些许潜能 15点
解锁条件 第一次使用灵力能量。

力量的海洋 80点
解锁条件 在战斗中消耗超过108条灵力。
获得方法 相信玩家通关后再看这个成就/奖杯会比较有感觉。

因陀罗的学徒 15点
解锁条件 成功使出完美格挡。

因陀罗的骄傲 80点
解锁条件 成功使出108次完美格挡。

痛苦箴言 15点
解锁条件 完成一次包含有至少108次攻击的连击。
获得方法 派上吞加、人参、涟、莉兰妮这样的高连段角色可以轻易达成。另外也可以在地图上连扔长矛搞定，非常简单。

里程碑！ 30点
解锁条件 总计造成至少2216972点伤害。
获得方法 这个数字是本作最终众筹到的金额，不愧是里程碑！



CODE VEIN™

这款自公开就以“二次元风魂 like”而受到关注的游戏在发售后也爆发了不小的热度。不过季卡预定追加的 DLC 内容延期还是让游戏发售后的高热度没持续太久的时间，现在玩家们也围绕着不同的装备搭配和世界观设定方面开始进行深入挖掘，不过考虑到监督吉村现在左手一个《噬神者 3》右手一个《噬血代码》，这更新的进度怕不是要拉长战线了。

※Steam 版同步发售　对应游戏版本：1.10

PS4 XOne

噬血代码		BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	中文版
2019 年 9 月 26 日	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价 479 港币			

操作指南

※ 本攻略的操作以 PS4 版为主。

键位

※ 由于键位可以在系统设置里自由更改，该表格以默认操作为主。

功能	PS4	XOne
调查/捡取/（长按）蓄气吸血	○	A
闪避	×	B
重攻击/（长按）蓄气重攻击	△	Y
轻攻击	□	X
移动/冲刺	左摇杆/R1+左摇杆	左摇杆/RB+左摇杆
移动镜头/切换锁定对象	右摇杆	右摇杆
防御	L1	LB
反击	L2	LT
开启情绪表现列	按两下L3	按两下左摇杆
连击吸血	攻击后R1+○	攻击后RB+A
特殊攻击	R1+□	RB+X
打飞攻击	R1+△	RB+Y
开启炼血发动选单	R2	RT
使用炼血	R2+○×□△↑↓←→	RT+ABXY↑↓←→
重置镜头/锁定	R3	按下右摇杆
切换武器	方向键↑	方向键↑
使用快捷栏的道具	方向键↓	方向键↓
切换快捷栏的道具	方向键←→	方向键←→
开启选单	OPTIONS	MENU
开启道具列	触碰板	VIEW

战斗小贴士

再生能力

玩家角色最主要的回复手段，再生能力的初始可使用次数只有 3，可以通过在地图上捡取“再生能力扩张因子”来增加使用次数，除此之外还能通过“再生能力活化因子”再增强再生能力的回复量。激活槲寄生选择休息之后再生能力的数量就会恢复至上限值。

爆发状态

在闪躲敌人的攻击或者被敌人的攻击打中时，爆发量表就会增加，累积达到最大值的时候就会进入爆发状态。在爆发状态下，玩家角色的精力就会全回复，在被敌人攻击不容易产生硬直，对敌人进行攻击时容易让敌人陷入硬直。不过敌人也有爆发量表，在敌人进入爆发状态时就要多加小心。

行动限制

在角色体力量表上方的白色横条就是精力量表，在地图上很多行动都会消耗精力，挥动武器、闪避、冲刺等行动都会消耗精力量表，在成功防御敌人的攻击时，精力归零的时候虽然不会停下来喘气，但是无法继续进行攻击和闪避，这时候进行防御的话还会被弹刀。在移动或者站立不动的时候精力会恢复。

雾粒

在战斗里打倒敌人的话可以获得雾粒，敌人偶尔会掉落一些雾粒的凝结体，使用后就会获得雾粒。雾粒拥有角色升级、解锁血码的炼血、强化 / 蜕变装备、购物等大量用途。当角色在战斗里死亡的话，身上携带的雾粒就会留在原地，而角色就会返回最近使用的槲寄生处，如果想要拿回雾粒的话就要前往之前死亡的地点捡取，在这期间如果被其他敌人杀死的话，之前死亡时遗落的雾粒就会消失，留下的就只有最近一次死亡时的雾粒。雾粒的凝结体类道具建议在槲寄生附近再使用，这样可以避免在途中因敌人袭击而突然暴毙的意外。

搭档

在据点里和可出战角色对话选择“委托一起行动”，就能和该角色一起去地图里探险了。搭档的生死机制和玩家角色一样，被敌人干掉后如果玩家角色不马上使用“赠予疗愈”的话就无法复活，反之亦然，当搭档角色死亡之后需要找槲寄生休息才能让对方复活。外出时带上搭档就等于是带上了个有次数限制的复活药，而且部分角色在杂兵战里的表现十分出色（例如八云），在一周目开荒时他们都是不可多得的得力助手。

主线期间必定会入队的角色有路易、八云、米亚、伊奥、杰克，如果选择归还伊娃的记忆，伊娃也能作为搭档参战。除此之外官方还会配信一些角色的 2P 色版本，性能和主线里的角色有不小差别。

主角和各个角色都有亲密度设定，有 3 种方式可以提升对方的亲密度：送对方喜欢的调剂品；修复对方有关的血英；一起探索地图。亲密度提升之后，就会时不时在槲寄生休息时收到队友们送来的礼物，使用这些礼物后可以获得大量雾粒。



槲寄生

在地图各处生长的白色植物，使用主角的血可以将其激活并且解锁周边的地图，大的槲寄生可以用来休息，小的堕落槲寄生就只有解锁地图的效果。除了这两种槲寄生之外，还有部分堕落槲寄生会寄生在堕鬼身上，需要将堕鬼打败才能解锁周边地图。

休息之后玩家的再生能力数量、体力和冥血存量都会恢复，同时地图里的敌人也会复活。

大槲寄生除了能用来休息之外，还可以让玩家升级、解锁血码里的炼血、更换队友、把道具放进仓库里，或者是消费雾粒来让玩家升级，除此之外还能在已经净化的各个大槲寄生之间来回移动。



逃离战场

在包括 BOSS 战在内所有战斗里都可以使用“回归者”返回到最近使用的槲寄生处，在被敌人们包围的时候或者在 BOSS 战里陷入危机时可以使用这个手段直接逃离战场，不过直接返回槲寄生的话效果等同于在槲寄生休息，之前玩家打过的杂兵和 BOSS 都会重新刷出来或者恢复至满血状态，这个手段的惟一好处就是能避免身上的雾粒因角色死亡而被滞留到原地。

血码

血码是吸血鬼的特殊能力，每个吸血鬼都有自己的血码，而且无法改变血码，不过由于主角的血码在游戏开始就已经损坏了，由于一些特殊的原因，他能使用所有吸血鬼的血码。简单来说就是“战斗风格”。

每个血码都有各自的特性，装备不同的血码时会给玩家的能力参数以及力气、灵巧度、集中力、意志力、体质、耐力带来变化，冥血的初始上限、负重等数值也会受到血码的影响，这几项参数会影响玩家的可装备的武器和吸血牙装种类，乃至可使用的炼血，部分炼血对玩家的能力参数有要求，甚至有血码限定的炼血（无法继承给其他血码）。

游戏里的大多数血码在流程期间就能获得，部分血码需要调查地图的红色闪光点才能拿到，或者是在流程进行到不同阶段时在据点里和据点里的同伴对话可以拿到。血码里的炼血并不是一开始就能全部学习的，部分炼血需要修复指定的血英才能解锁学习条件。

切换到其他血码的时候，之前的配备的炼血键位会自动保存到该血码里。



武器

游戏里的武器分为五个类型：单手剑、双手剑、斧枪、战锤、刺刀枪。

单手剑攻击灵活，不过需要有血码来加以辅助，否则在一周目面对后期很难打出硬直的敌人会落入下风。

双手剑是本作的开荒利器，虽然动作迟缓，但是每一击的伤害很高，可以很轻易地把杂兵堕鬼打出硬直。

斧枪类似长柄斧，近身的攻击范围也是所有武器里最远的。

战锤也是属于高伤害的缓慢型武器，但是负重普遍比双手剑高，在开荒时很少会用到。

刺刀枪的重攻击是射击类，是所有武器里射程最远的武器，当然里面也有霰弹枪这类近战枪械，美中不足的就是每次重攻击都要消费冥血。由于负重轻的缘故，闪避多为跳步，用来突破敌人的包围圈是再合适不过的了。

不同的武器有不同的负重，根据重量与玩家负重上限的比例，在回避时也会分跳步、翻滚和沉重翻滚三种状态，回避的距离递减，精力消耗递增。



吸血牙装

长按〇键 /A 键可以对锁定的敌人进行蓄气吸血，除此之外还有连击吸血（攻击时 R1+〇 /RB+A）背刺吸血（绕到敌人背后按下□键 /X 键）击飞吸血（在爆发状态下 R1+〇 /RB+A）这几种吸血动作。

吸血成功的话玩家可以获得发动炼血所需的冥血，当冥血量超过上限时会随着吸收到的冥血量来提升上限，在槲寄生休息的话冥血上限会恢复到默认值。

炼血

炼血简单来说就是技能和魔法，按下 R2+〇×□△↑↓←→/RT+ABXY ↑↓←→的话就能消费冥血来发动炼血。

炼血分为主动和被动两种大类型，被动类的炼血无需消费冥血，一个血码可以装备 4 个被动炼血。而主动类就是需要消费冥血的炼血，可以装备 8 个。

在槲寄生休息时可以选择“学得、继承炼血”来消耗雾粒解锁各个血码的炼血。大部分炼血在解锁之后可以进一步提升熟练度，来解锁该炼血的继承能力，可以把该炼血装备在其他血码上。提升熟练度的通常手段是达成指定的条件，或者是消费雾粒和特定的素材来直接解锁。



共炼血

共炼血是在和特定的搭档一起行动时，消费大量冥血来一起发动的炼血，威力比一般的炼血要更加突出，但是会减少冥血上限。

修复血英

在地图各处可以捡到破碎的血英（特点是靠近时可以隐约听到有人在说话），收集一定数量后带回据点来和伊奥对话就可以修复血英，进入持有者的记忆残渣里，走完记忆残渣之后就能给对应的血码解锁新的炼血。

特定的血英的修复状况会影响到结局的发展。

深层

在游戏初期做尚恩的支线或者在各地区捡到深层地图之后，可以带回据点和戴比斯对话，然后就能挑战深层迷宫，迷宫里的敌人比各地区的敌人要强一些，一些 BOSS 的加强版还会在深层的 BOSS 房间里登场。

深层的攻略方法主要是收集钥匙来打开入口附近的大门来挑战 BOSS，流程后期一些难刷的素材可以在深层里反复刷。

据点

主角和路易等人的根据地。

在据点里有 2 个音响可以播放音乐，调查沙发旁边的黑板可以查看主线下一个目的地。

在入口处有榭寄生，榭寄生附近的调查点可以让玩家打木桩来练习操作。

和村雨对话可以购买或强化装备，还可以使用特定属性的素材来给装备进行蜕变，让装备附带各种效果（消费雾粒可以回复原样）。

和可可对话可以购买各种消耗品，部分强化素材在流程期间可购买的数量有限，不过在攻略最终迷宫期间就会取消强化素材的购买限制。

在可可的附近的大门后有温泉，在温泉里能回收部分在地图里没有回收的雾粒，泡温泉时可以回忆故事梗概。

照镜子整理仪容可以重新调整自建角色的外形，但是不能编辑性别。

在房间的走廊里有一个可以通往地下室的楼梯，下去后可以拿到 DLC 配信的道具。

在据点里可以把在“崩毁都市 地底区”出口处尚恩的商店里购买的或者在跑地图见到的调剂品送给各个队友以及可可、村雨、戴比斯。和他们对话选择“交流”后把调剂品送出去，根据每个人的爱好倾向不同，可以获得的交易点数也有区别，最高 5 点，最低 1 点。使用交易点数可以在“收取道具”的页面里换取各种道具，部分道具是只有通过交易才能拿到的。



多人连线游玩

在进入游戏时选择“连线模式”，然后在 BOSS 战以外的地区发送求救信号，其他玩家看到求救信号的话说不定就会来救援。也可以反过来接收其他玩家的求救信号，去对方的世界里进行救援。

流程指引

※“●”为主线正文，“○”为收集和提示。

●一开始是创建角色，角色创建完毕之后就开始新手教学部分，如果在试玩版里已经都玩过了的话可以调查榭寄生结束教学，直接开始流程。

●开始的时候主角只能缓慢移动，跟随伊奥来到树下，之后自动来到牢房里。在牢房里调查旁边的面罩后楼梯就会落下来，爬上楼梯触发一段剧情之后，就是试玩版里所进入的迷宫了。



崩毁都市 地底区



●这时候的队友是奥利弗。一开始会遇到个别杂兵，继续向前会遇到持盾的敌人，可以使用重武器或者让奥利弗先攻击来让它们失衡之后发起进攻。来到尽头打开铁门。

●进入铁门之后首先有一个持盾的敌人，在后面会有几个类似史莱姆一样的敌人，这类敌人使用炼血攻击可以轻松解决（需要事先切换至“施术者”）。

走上楼梯后激活榭寄生。

●这时候往榭寄生下方的楼梯走可以打开铁门，之后如果不幸身亡的话可以通过这条路来快速返回，回到榭寄生还能进行休息来补充再生能力和解锁炼血或者升级。由于继续前进之后奥利弗就会离队，这时候可以利用奥利弗在队的时间以及在榭寄生休息后敌人重复刷新的功能来多刷一些雾粒。

○在途中可以捡到提高再生能力上限的道具“再生力扩张因子”，多一个回复能力就多一份保险，别忘了在道具栏里使用。

●继续前行可以找到榭寄生来休息，继续前进和路中间的青年对话，路易暂时入队。来到一个比较空旷的地方解决掉周围的敌人，其中有一个大型敌人比较棘手，建议先利用榭寄生来熟悉一下防反和防御的时机再来挑战，高处拿枪的敌人直接用炼血攻击解决掉就行了。

●来到尽头激活血泪晶泉水，向上走有榭寄生，在尽头的箱子可以拿到一把不错的短剑。继续前进时如果调查右边的道具的话会触发大杂兵的袭击，捡取道具时需要注意。

●继续前行来到初始地点的上层，需要注意的是冲向门口的杂兵的话后方会出现巨大杂兵，如果路易不在身后位置的话会有些危险。

●回到地面触发第一场 BOSS 战。



奥利弗·柯林斯

第一阶段的时候奥利弗还是人型，由于他的所用武器是锤子，所以这时候的动作还是比较好判断。

当他的 HP 只剩下一半的时候就会巨大化，攻击范围也会变大，而且会使用周身范围的炼血攻击，在进行炼血时他会有蓄力动作，看准时机进行防御或者回避可以避免受到伤害。



●战斗结束后调查地上的血英，进入记忆残渣里时只需要不断前进就行了，剧情后自动前往据点。

●调查可可旁边的镜子可以重新调整人物外形。

进入镜子旁边的门可以去泡温泉，作用是回顾过场剧情。

在槲寄生旁边的调查点可以进行战斗训练。

如果有特典的血码，可以到地下室调查红色的探索点解锁（位置在温泉入口旁边的走廊里）。在地下室里还有相异造型角色的米亚手办，调查手办可以选择白色服装的米亚作为同行角色。

调查伊奥斜对面的地图可以查看目前主线的行动目标。

●和伊奥对话，两个选项都选一次后去找路易，休息过后再去和路易对话两次，获得路易的血码。

●之后可以使用村雨和可可的商店来购买、强化装备或者购买消耗品。如果玩家手里有《噬神者》角色武器特典的话可以在商店里花费 10 雾粒购买。完事后再去和路易对话。

●可选队友为路易与八云，伊奥参战前推荐用八云，他将会是个极佳的助力。使用门口的槲寄生移动到“崩毁都市 地底区”的“户外十字路口”，和槲寄生附近站着的尚恩对话可以解锁“深层”的内容，回到据点和戴比斯对话就能探索深层了。

一周目推荐配装

武器：双手巨剑（商店里没有的话可以选择使用特典赠送的白亚大剑）
血码：狂战士（前期）、亚特拉斯（八云的血码）、诛杀女王（通关“主角的记忆”获得）
必备炼血：专精双手剑（血码“亚特拉斯”）、殒命之旅（血码“诛杀女王”）、净化之光（血码“诛杀女王”）
搭档：八云；BOSS 战时可换成伊奥

在跑地图时最大的活命手段就是把敌人打出硬直，而最容易打出硬直的武器就是双手剑，带上八云的话就等于有 2 个双手剑玩家，而且八云的输出很高，攻击欲望也比较旺盛，配合他来攻击的话清地图也就一会的事。惟一的不足之处就是没有远程输出，想要对付在高处使用刺刀枪的堕鬼就需要玩家自己动手切换武器了。

在 BOSS 战的时候可以依靠“诛杀女王”专用的炼血“殒命之旅”来提高双手剑的机动性，在使用“殒命之旅”之后，哪怕是因过重而只能进行沉重翻滚的双手剑也能使用负重最轻的跳步，而且还能提升身体能力。本作的 BOSS 战有个特点就是在战斗结束时角色的所有状态变化和炼血冷却时间都会清零（不影响冥血上限），而“殒命之旅”的效果就是在 3 分钟内身体参数全部上升，在 BOSS 战里使用是最好不过的。同时配合“净化之光”（可逐渐回复被敌人打掉的一半血量）来保证存活率，能解决掉一周目内的大部分 BOSS。

不过在二连 BOSS 战的时候由于中间没有战后回复效果，在第二战开始时最好先使用道具回到槲寄生进行休整。

崩毁都市 街区



●往地图南边走进入“崩毁都市 街区”，在第一个岔路口有尸体的一侧可以捡到深层的地图“幽魂巢穴”。

●走上另一边的楼梯靠近槲寄生触发剧情，激活槲寄生。

○在入口广场东北方位置有“破碎普罗米修斯血英 A”。

●进入小路内就开始出现杂兵，多小心拐弯时视角死角的敌人，在停车场 1 楼尽头有一个巨型杂兵，攻击方式和奥利弗类似。继续前进触发剧情后可以找到槲寄生。

○在停车场入口处附近打破箱子可以找到“破碎猎人血英 C”。

●从爬梯上下来（直接跳下来会受伤），在拐角处会出现犬型的敌人。路过一个有篝火的聚集点后继续前进会遇到一群持枪的敌人。

○在岔路口往西走可以捡到“再生力扩张因子”。

●如果从旁边的小路走的话会触发“血之试炼”，需要面对不断涌现的杂兵。

○在触发试练的不远处卡车下方有“猎人血英核心”。

○在地图西南方有个巨型杂兵，打破附近的 2 个像是容器的罐子后可以拿到“破碎猎人血英 B”。

●往地图西北方走（如果途中突然出现 2 只犬型敌人的话那就是走对了），一路前进来到停车场下层，从旁边的楼梯上去打开门后可以看到之前激活的槲寄生，继续往上走可以解锁周边地图。

○楼梯口附近的箱子里有“破碎猎人血英 A”。

○从悬崖边的岔路口来到停车场下层外侧的空地可以捡到“破碎普罗米修斯血英 C”。

●干掉停车场出口的杂兵们，觉得棘手的话可以让八云进行输出，主角在后方使用炼血来把远程杂兵干掉。

○尖状悬崖边上可以捡到“破碎猎人血英 D”。

●在悬崖边前进的时候会有个堵路的巨型杂兵，需要注意别被对方的周身攻击给吹飞到悬崖下。一路前进至公园（途中队友的对话语音有提示），在悬崖边缘一个比较空旷的地方有槲寄生，事先准备好“抗中毒剂”。

○从槲寄生附近的爬梯下去可以捡到“破碎普罗米修斯血英 D”。

●向北边前进，沿着西北方向走就会触发 BOSS 战。

○BOSS 战前的岔路向北走打败举行杂兵可以捡到“破碎普罗米修斯血英 B”。

狂袭毒蝶

蝴蝶的攻击范围基本是正前方和周身小范围攻击，正前方的物理攻击只要防御就没问题了，周身范围攻击基本以中毒攻击为主，看准她的蓄力动作后抓紧时间闪开就被太大威胁。可以利用敌人基本瞄准主角来进行攻击的特性来保持一段距离使用防御来给敌人当靶子，然后让八云来进行输出，当蝴蝶倒地的时候就上去补几刀，或者是趁着她对搭档进行攻击的时候绕到她身后进行输出也不失为一种方法。



●场地中央出现槲寄生。继续前进靠近血泪泉触发剧情。

●进入电梯，走出地道触发剧情进入记忆残渣，出来后获得“普罗米修斯血英 I”。

〇返回据点和可可对话可以获得血码“莫克留斯”，和戴比斯对话可以获得血码“赫密士”。

干涸海沟



●激活槲寄生解锁地图。

●这块地图的规模并不大，往东北方向走就能走到 BOSS 前。在这里会出现另一种红色长角的巨型杂兵，和之前的胖子型杂兵比起来灵活性更强一些，除此之外还有类似于《噬神者》里铁处女那类站桩远程射击类的杂兵，在探索地图时如果遇到的数量不少的话建议找好掩体来逐个击破。

〇在第一个岔路口左边跳到下方的平台上，来到附近有个宝箱的向上爬梯，上去左边干掉敌人后可以拿到“破碎黑暗探索者血英 B”，继续往下走的话可以解锁这片区域的地图。

〇在第一个岔路口选择向左走，探索过程中能看到一个向下爬梯，从爬梯上下去后在宝箱不远处的悬崖边上可以看到“再生能力活化因子”，效果是永久提升再生能力的回复量。

〇地图西北有个在高处的堕落槲寄生，在附近悬崖边有一个红色大型敌人驻守着的木箱群，打破木箱后就能找到了，这是这个地图里比较难找的一个地点。

〇沿着路前进到一个有不少大型敌人的开阔场地，从附近的悬崖边来到下层可以找到槲寄生。

〇在 BOSS 战入口附近，走过龙骨般的小道来到上层，打破悬崖边堆起来的大箱子就能找到“破碎黑暗探索者血英 A”。

●在地图西北方找到本地图的第三个槲寄生后继续往前走就是 BOSS 战。

强欲暴君

和之前的蝴蝶比起来这个家伙就和大型杂兵没两样，体力削减至一半的时候武器会换成长柄斧，不过由于攻击判定只有武器尖端，所以站在它身下进行输出是比较安全的手段。如果和它拉开距离的话他会使用远程攻击，前期的远程攻击会召唤红色水晶，从水晶里会出现杂兵，为了避免夜长梦多，建议还是以近战为主。



●靠近血泪晶泉水触发剧情，向前走调查地上的血英获得血码“黑暗探索者”。

●返回“崩毁都市 街区”，来到从停车场下层出来后过桥的地方，从南边的空洞爬梯下去，这里需要看准落脚点慢慢降落，来到最底层，进入“巨大风穴”。



●在入口触发剧情，这里地图较大，可以拉槲寄生旁边的开关点火，把火柱看做路标，在一些高台上也有相同的装置。下坡后一路向北前进，南边部分的堕落槲寄生分别在南边的最西边和最东边。

这块地图里除了常见的人型堕鬼之外，还有一种类似海胆的堕鬼，它们发现玩家后会冲过来用身体碰撞攻击，如果以近战为主的话建议先用防御或闪避来挡住第一波攻势后再进行输出。

○在入口东边的高台上有“破碎亚特拉斯血英 A”。

○在入口西边的高台上有“破碎暗杀者血英 D”。

○在地图西南部有一个大型杂兵的小高台上有血码“暗杀者”。

○在地图东南部有一个大型杂兵的小高台上有“破碎亚特拉斯血英 C”。

○在拿到“破碎亚特拉斯血英 C”的位置西边的小区域有“再生力扩张因子”。

○在前往正北边的路上有“破碎暗杀者血英 B”。

●穿过南边地区来到高台上，靠近血泪晶泉水触发剧情。

返回据点和八云对话可以获得血码“亚特拉斯”。

○在拉闸开关附近有“破碎亚特拉斯血英 B”，在另一边有“破碎暗杀者血英 C”。

●进入北部地区，操作高台出口的拉闸开关降低水位，打倒附近的大型杂兵拿到“生锈水门钥匙”(咖啡色)，然后对道路尽头的拉闸开关使用。

●打倒地图西边会发光的大型杂兵后拿到“大鹫钥匙”，来到北部地区正中央使用钥匙开门。

●来到入口右侧打倒高台上的大型杂兵拿到“苔绿水门钥匙”。

○在附近有“破碎暗杀者血英 A”。

●往西边前进，使用钥匙操作拉闸开关降低水位。

○在第一个岔路口向北走可以在小高台上拿到“破碎亚特拉斯血英 D”。

●沿着西边向中央北部前进，途中可以上到一个有拉闸开关的高台，在高台的西边小路有槲寄生，准备好提升缓速异常状态抗性的药品，休整一下继续前进触发 BOSS 战。

浸润行刑者

TGS 试玩版的 BOSS，别名钢管舞初音或者水初音。需要注意的攻击一个是会附加缓速状态的雾团，另一个是她的穿梭二连突刺，前者需要买好回复品，后者则只要保持精力别见底和锁定状态就行了。当她给自己沐浴之后会新增加几个攻击形式，其中最致命的是钢管舞，钢管舞期间她会三百六十度放出雾团，附加异常状态的同时还带来极大的伤害，而且由于是多段攻击，精力不够的话很可能就会被连段至死。



●BOSS 战后是记忆残渣部分，走出来后自动返回据点，米亚入队。

●来到“崩毁都市 街区”的公园，从附近的爬梯下去调查女神像，旁边的爬梯放下来后爬上去，靠近血泪晶泉眼触发剧情，继续前进来到“白血圣堂”。

○在最后一个爬梯后面可以拿到深层“不洁洪流”的地图。

白血圣堂



●本作最恼人的迷宫，没有之一，哪怕有地图都会跑得要兜圈子的那种。这里的杂兵也相对棘手，所以搭档建议带八云，不过白色的敌人会掉落“女王钢”，可以收集一定数量回去强化一下武器和吸血牙装。

○在第一个岔路向西北走进入一个有大型杂兵看守的房间里可以找到“再生能力活化因子”。

○在第一个岔路口往西一直走的话可以找到一个头上有槲寄生的敌人，打败后解锁周边地图。

○在会触发堕鬼潮的大房间里有“破碎伊西丝血英 B”。

●摸索着前进来到上层，在一些通路的边缘是可以跳到下层无法沿路走到的地方，途中可以找到堕落槲寄生，继续前进可以在一个小屋内找到槲寄生。有时间的话可以在这周边的两座塔刷一些“女王钢”，进入方法是从出口附近跳到下层，跑一圈能看到 5、6 个白色的敌人。

●出门后从旁边的缺口跳下去，然后用爬梯爬到上层，打开拉闸，然后沿着路走到另一栋塔，在从一个没有敌人的房间里出来后，在道路左边可以看到一个缺口，下面有一个道具，从这里跳下去。

○进入这个有巨型敌人巡逻的房间可以捡到“破碎伊西丝血英 C”。

●从外围爬上 2 个爬梯来到屋顶，一路前进到一个小屋顶上可以看到槲寄生。

○继续前进到分岔路口的时候进入西南方的房间里打倒一个日本武士风的堕鬼可以拿到“再生能力活化因子”。

●在这里的要求是找 2 个拉闸开关开门，沿着路走能找到 2 个可以打开沿途封锁大门的拉闸开关，在开关附近还有堕落槲寄生。在第二个开关处往下走可以在一个房间里看到两个开关，全打开后来到西北部一个楼上有爬梯的塔里，一路前进可以看到槲寄生。

●附近的门都打不开，需要从走道跳到下层，爬上螺旋状楼梯后先向西边走打开拉闸开关。返回螺旋楼梯，从爬梯上去，一路前进来到堕落槲寄生和拉闸开关所在的房间，打开开关，然后从旁边的门回到下层。

●返回槲寄生处，直走进入打开的门。由于后面的两扇门都上锁，所以只能跳到下层前进，来到一个有螺旋楼梯的室内，里面有两个拉闸开关，进入一个有 2 只白色杂兵的房间，拉动里面的拉闸开关，然后返回螺旋楼梯房间外，从大门附近跳下去，通过外围的爬梯上去。

●上去后先到对面打开拉闸开关，然后把附近的爬梯放下去，然后跳下去，这里可以先返回槲寄生进行休整。从新打开的门继续前进，走到尽头会看到一个小 BOSS，攻击方式和“强欲暴君”类似，装备齐全的话不用太紧张。

●小 BOSS 战结束后在出口可以探索“主角的记忆”，由于这里有一段挺长的探索，建议先去净化槲寄生后再来探索。

●继续前进可以看到槲寄生。

○回据点和米亚对话可以获得血码“亚蒂密丝”。

●通过爬梯来到第二层，进入旁边的螺旋楼梯上楼，沿路来到第二座高塔。

●在第二座高塔顶层拿到“粗糙钥匙”。

●下楼来到第三座塔前，使用拉闸开关打开门。从中央的螺旋楼梯下去，沿路来到左边第二座塔，从走道来到右边第三座塔，可以看到 1 个白色敌人和 1 个巨型敌人。

○从正中央跳下去可以拿到“破碎伊西丝血英 E”。

●经由右边第二座塔的窗口跳下去，在路中间可以找到堕落槲寄生，上楼来到左边第二座塔可以找到槲寄生，上楼来到屋顶，把旁边的爬梯放下去，使用“粗糙钥匙”打开拉闸开关进入左边第一座塔。

○向下跳两层后向北走，解决掉被槲寄生附身的敌人可以拿到“破碎伊西丝血英 A”。

●往东走来到右边第二座塔可以找到堕落槲寄生。向北走打开箱子可以拿到“奢华钥匙”。

●返回槲寄生来到右边第三座塔的下层走廊，使用钥匙启动拉闸，向前走可以看到这个地图最后一个槲寄生。

●向前走触发剧情获得“破碎伊西丝血英 D”。

●开门触发 BOSS 战。

※ 注意：从这里开始，是否收集完部分关键血英，会造成结局路线分歧。

肋骸继承者

BOSS 的攻击主要以属性攻击为主，而且站位固定在两边的门，在战斗时会时不时在两边进行瞬间移动。

需要注意的是本战是二连战，对方会使用各属性的镭射攻击或者是球体锁定攻击，利用柱子和回避来尽量减少伤害来避免在第二战开始前收到过多伤害。

等级够高的话第一阶段可以交给队友（特指八云）解决，第二阶段就比较棘手，因为不少攻击都是锁定类型，这时候就不能躲在柱子后摸鱼了。

不过如果第二阶段如果战败的话重来时是直接从第二阶段开始的，所以也可以选择故意战败然后重新进行补给和调整之后再去挑战 BOSS。



●剧情后进入记忆残渣，来到最底层触发剧情，这时候如果集齐了“破碎伊西丝血英 A～E”的话剧情后的操作阶段可以选择“归还记忆”，没有收集完血英或者不想走这个结局的话可以直接打开后面的门。

●打开尽头的大门来到地底，剧情后回到上层。

●使用槲寄生传送的“圆塔内部”，调查西边的大门，让紫色的槲寄生活化后来到“冻结灵峰”。

●回到据点和伊奥对话，进入记忆残渣，伊奥入队，可以让她成为搭档，这时候可以把八云换下来了。

主角的记忆

（“主角”二字会以玩家所取名字命名）



●结束记忆残渣的剧情后来到营地，在门口的杰克对话，剧情后搭档会固定为杰克。虽然是在回忆里，不过装备还是和平时一样，所以不必担心操作的问题。

●来到槲寄生前触发剧情。

●向前走从高台上下来，在悬崖边缘捡到“宿舍钥匙”，回到上层打开门往里面走，在外侧尽头跳到下面的台阶上，走到尽头爬上爬梯有堕落槲寄生。

●穿过停车场进入一个没屋顶的屋子里有槲寄生。

●回到屋子入口向北走，进入右边的房间后前进至一个有大型敌人的房间里，来到尽头可以捡到“物资管理库钥匙”。

○在屋子门口附近有个调查点的地方跳下去后一路前进可以找到堕落槲寄生。

●回到槲寄生的小屋，从屋子西南边的爬梯上去，一路走到尽头打败一个黑色的大型杂兵可以拿到“老旧仓库钥匙”。

○往西北边方向绕到槲寄生小屋斜对面锁门的屋子前，使用“物资管理钥匙”开门的话可以看到被堕落槲寄生寄生的堕鬼，将其打败后解锁这片地区的地图。

●返回槲寄生小屋，使用钥匙开门，之后就是一本道了，在 BOSS 战前会有槲寄生。



女王骑士

由于这个 BOSS 使用的是剑类武器，所以不能像之前对付长柄类武器 BOSS 一样在它攻击时向前凑。前半段的威胁不大，需要注意的是 HP 降至一半以下时它会使用跳空攻击，瞬移至空中后落下来，然后在周身范围发动十字型的剑气，而且这种剑气是无法防御的，只能靠回避来躲开。



●剧情后获得血码“诛杀女王”。

冻结灵峰



●沿着路往上走，这里会新增加一种投掷炸弹的人型杂兵，要小心它们的自爆和抛炸弹。除此之外这里的冰层会碎裂。

〇在遇到地图的第二批敌人的所在地入口左侧可以跳下去，在路上能捡到“破碎芬恩血英 A”，继续往前走可以打开地图初始地点不远处的铁门，在附近有堕落槲寄生和“再生能力活化因子”。

〇在第一个岔路口向东走可以捡到“破碎芬恩血英 B”。

●在岔路口向北走可以发现槲寄生。

〇在槲寄生的位置向下走到外围可以发现一个巨型杂兵和一个炸弹杂兵，他们周围有“破碎芬恩血英 C”和堕落槲寄生。

●继续向上走可以发现巨型杂兵，这里的巨型杂兵用双手剑也很难打出硬直，所以要善用回避来躲避攻击，并利用悬崖让它自己滚下去。

●从爬梯上去后触发剧情，在附近可以找到槲寄生。

〇往中间走可以看到巨型杂兵，在它周围可以捡到“破碎芬恩血英 D”。

●靠着右侧走绕到建筑物另一侧，沿路来到西侧，这时候可以走上下层，往上层走可以找到槲寄生，把旁边的梯子放下去。

〇在洞穴尽头有被槲寄生附身的敌人。

●从爬梯附近的小路上去，可以看到附近有堕落槲寄生。

●继续前进，和希琳尼对话可以修复血英，继续前进触发 BOSS 战。





肺骸继承者

BOSS 的战斗方式可以巨型杂兵作为参考，在 HP 减半前他会频繁使用举盾冲刺和头槌，由于是重量型的 BOSS，防御起来并不简单，而且头槌后会使用无法防御的冰柱攻击，所以建议以闪避为主进行行动。

HP 降至一半以下后 BOSS 会把盾扔掉，这时候它会使用跳起来砸地的攻击，这时候的攻击是周身范围，之后会连续出拳挥着舞剑，需要注意闪躲。



●战斗结束后进入记忆残渣，触发剧情后如果集齐血英就可以选择是否归还记忆。

〇在希琳尼之前站着的地方可以捡到“破碎厄奥丝血英 A”。

●返回据点触发剧情。

●来到“白血圣堂”的“门厅”，解锁北边的门进去，乘坐电梯进入“昏暗洞窟”。

昏暗洞窟



●地图整体还是比较简单的，朝着北边走就行了，所以这里的攻略还是以收集为主。

〇在第一个槲寄生附近的岔路口向西走到尽头可以捡到“破碎亚蒂密丝血英 C”。

〇稍微向前走，进入一个较宽敞的地方之后往入口左边有（有几个史莱姆敌人的方向），进入洞穴尽头可以捡到“破碎亚蒂密丝血英 A”。

〇同样是这个区域，往上走，在下坡的墙角处有“破碎亚蒂密丝血英 D”，来到尽头有堕落槲寄生和“破碎幸存者血英 B”。

〇在第二个槲寄生所在区域来到上层有一个红色堕鬼把守的洞窟，在尽头可以拿到“再生能力扩张因子”。

〇进入建筑物内时入口右边可以捡到“破碎幸存者血英 A”。

〇在第三个槲寄生入口南边有“破碎亚蒂密丝血英 B”。

〇在这个区域东北方有血码“幸存者”。

〇在这个区域出口西侧有“破碎亚蒂密丝血英 C”。



金黄猎人

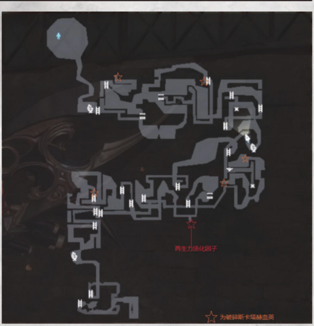
BOSS 的攻击速度很快，而且攻击是以长枪为基准，在闪躲和防御时一定要看准时机拉开距离，否则很容易吃到三连击。BOSS 喜欢使用冲刺攻击，冲刺后很大概率会使用三连击，除此之外还会使用周身范围的炼血攻击，可以使用防御来抵挡，不会附带异常状态，但是在 HP 降至一半以下时它会趁着玩家的视线模糊而在使用炼血后马上接上三连击，所以在后半段的战斗里防御住炼血攻击后别掉以轻心。



●战后进入记忆残渣，获得血码“黑暗骑士”。

●传送第三个槲寄生处，进入南边的门，来到“落火街”。

落火街



●从这个地图开始一些杂兵会掉落“女王钛”，可以进一步强化武器和吸血牙装了。这里的敌人会突然从火墙里冲出来，所以在捡取调查点或者打开宝箱的时候要小心周围的火墙。所有的火碰到之后都会掉血，不过不会有异常状态。

●穿过会间歇性喷出火墙的通路，爬上爬梯来到另一侧。

〇在巨型杂兵徘徊的地区东边有“破碎斯卡塔赫血英 A”。

●绕一圈来到上层，可以放下周围的爬梯，跳到墙的另一边，冲过一段燃烧地板和一段有数个喷火口的小路，走到一个比较宽敞的地方后冲过燃烧地板。

〇从旁边的爬梯上去高台可以放下入口处附近的爬梯，这时候再生能力不够的话可以从这里抄近路返回之前跑过的地方。

〇在高台的一个边缘下方有“破碎斯卡塔赫血英 C”。

〇从可以通往一个蓝色巨型杂兵的边缘下去，干掉这个巨型杂兵，解锁周围的地图。

〇在地图西南边的堕落榭寄生附近有“破碎斯卡塔赫血英 D”。

〇在这块地区南边着火地板小巷里有“再生能力活化因子”。

●穿过一个房间后触发剧情，继续前进可以发现榭寄生。

●从榭寄生所在位置向北前进至建筑物 2 楼，穿过一个有 2 个海胆形敌人的空地后朝着燃烧地板小巷的方向前进。

〇爬梯下可以找到“破碎斯卡塔赫血英 E”。

〇路过一个有 2 个吸血鬼敌人的空地，爬上爬梯后从右边日本武士外形敌人附近来到上方可以拿到“破碎斯卡塔赫血英 B”。

●前进到一个有宝箱的高台上，从墙角有调查点的边缘跳下去，向前走可以看到一个蓝色火人，继续前进可以看到榭寄生。

●在棺柩面前可以和泰贝对话修复血英，继续前进触发 BOSS 战。



爪骸继承者

BOSS 的攻击都是火属性，所以可以事先准备一些提升火耐性的炼血或者道具。前半部分只需要注意别被它的突进攻击推进火墙里就行了，突进攻击分为直线突进和回转突进两种。HP 降至一半以下后它会使用让自己消失然后从目标背后发起突袭的攻击，由于无法防御，所以只能依靠回避来逃离它的攻击范围。



●战斗结束后进入记忆残渣，如果集齐血英就可以选择是否归还记忆。

〇在泰贝之前站着的地方可以拿到“破碎厄奥丝血英 B”。

●来到“冻结灵峰”的瀑布前，从左边的洞穴进去，使用爬梯一路下行来到门前，进入“沙冠楼阁”。

沙冠楼阁



●在入口的榭寄生触发剧情，之后看着地图走就行了，这里没有太多复杂的机关和通路。

需要注意的是这里的沙子会吸收冥血，所以建议以物理攻击为主要输出手段。

〇从开始地点直走到尽头可以找到“破碎哈瓦莫妮亚血英 B”。

〇在第一个岔路口直走到尽头的死胡同里可以找到“破碎哈瓦莫妮亚血英 A”。

〇从死胡同出后直走可以看见两个爬梯，爬上第二个爬梯来到上方平台可以找到“破碎哈瓦莫妮亚血英 C”。

〇在一个四方形立体仿佛游泳池的沙海中间可以捡到“再生能力扩张因子”。

〇在上层部分一个爬梯附近的小巷里，有 3 个站桩敌人所在的死胡同可以找到“破碎哈瓦莫妮亚血英 D”。

〇在通往 BOSS 战地点前的开阔空地西北角落可以找到“破碎哈瓦莫妮亚血英 E”。

●由于 BOSS 战前没有榭寄生，所以建议先把 BOSS 战前空地附近的爬梯给拉下去，然后使用“回归者”返回榭寄生进行休整，之后再重新回来。

●在 BOSS 战入口可以和特密托斯对话修复血英。

喉骸继承者

和上一个 BOSS 比起来她的攻击速度并不算快，所以比较好躲，而且当她双手卷起沙子时周身范围没有伤害判定，这时候可以贴着她来进行伤害输出。在 HP 减半后会使用龙卷风，这时候尽快使用回避来远离她的攻击范围。潜入地下的手可以根据地上的影子来进行预判和回避。



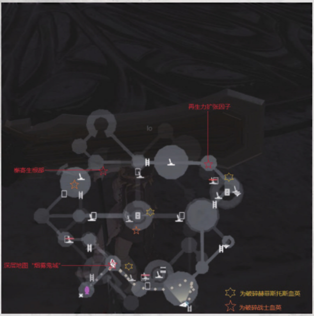
●战斗结束后进入记忆残渣，如果集齐血英就可以选择是否归还记忆，归还记忆的话艾娃就会入队。

○原本特密托斯所站的地方可以捡到“破碎厄奥丝血英 C”

○回到据点和杰克对话，杰克入队，获得他的血码“海姆达尔”。

●调查“沙冠楼阁”BOSS 战场地北边的紫色槲寄生，来到“棺柩之塔”。

棺柩之塔



●在入口有槲寄生。虽然这里的地图和教堂一样会上下层相叠，但岔路并不多，所以不算十分烧脑，不过这里槲寄生数量较少，在一周目时多加小心。

●前进至有 2 个巨型杂兵在旁边待机的大房间，中央有拉闸开关，打开开关把前方的梯子放下来。

●通过有 3 个敌人的房间之后来到岔路口。

○在岔路口左边有“再生能力扩张因子”。

●进入岔路口右边的房间打开拉闸开关，进入门口。

○下楼可以拿到深层地图“烟雾鬼城”。

●上楼拉开门前的拉闸开关，穿过走来到另一端。

○进入螺旋楼梯塔内下去可以把入口处的爬梯放下去，出口还有一个堕落槲寄生。

●进入有 2 个巨型杂兵敌人巡逻的塔内，在中央打开开关，来到一个有五个敌人的房间，干掉中间的中型敌人可以拿到“染血钥匙”，使用钥匙启动出口的开关。

●前进至有岔路口的空地上。

○从爬梯上去干掉最深处房间的敌人，调查闪光点可以获得“槲寄生根部”，等同于有一个可无限使用的“回归者”。

●进门后穿过走廊，来到一个有不少器皿的房间。

○在右边打破箱子可以拿到“破碎战士血英 A”。

●打开开关继续前进，打倒房间中央站着的敌人获得“异形钥匙”。进入一个有电梯的圆塔。

○乘坐电梯下去后可以找到堕落槲寄生，在电梯附近有爬梯可以放下去，打破北边的器皿可以拿到“破碎赫菲斯托斯血英 B”。

●在岔路口向南走，进入塔里后先从外围的爬梯爬到楼顶拿到“天狼钥匙”，下去打开拉闸开关。

○屋子里可以捡到“破碎赫菲斯托斯血英 C”。

●打开开关放下爬梯，前进至第二个电梯间。

○在房间后方的箱子器皿里可以找到“破碎赫菲斯托斯血英 A”。

●上楼后终于能看到槲寄生了，休整过后继续前进触发 BOSS 战。

焰炮随从与冰刃随从

首个双人 BOSS 战，注意别把背后暴露在两人面前。两人的攻击属性正如其名字，一个火一个冰，开战前准备好耐性的技能或道具是再好不过了。

焰炮随从会使用超长距离喷火攻击、周身范围爆炸和指定地点爆炸攻击，由于体型巨大，物理攻击范围也不小。

冰刃随从则是西洋剑士风格的敌人，她常用的攻击是移动三连刺、周身范围冰柱和指定地点冰柱，攻击速度很快，要经常用防御来对付。

这里推荐使用通关“主角的记忆”后获得的血码“诛杀女王”来配合双手剑，使用“殒命之旅”后使用双手剑时也能获得闪避滑步的效果，而且能力都会大幅度提升，由于“殒命之旅”效果时间结束后主角会必死无疑，而 BOSS 战结束后主角的所有状态都会恢复，所以必须在时间结束前结束战斗。



○返回据点和村雨对话获得血码“赫菲斯托斯”。

●继续前进触发第二场 BOSS 战。（事前没被剧透的读者估计看到这里的剧情会被吓到吧）

重藏・御堂

御堂最棘手的地方在于他发射的红色球体会让角色无法使用炼血同时 Buff 中断，这样就无法复活同伴或者开 Buff。他发射在自己身边的黑球在变红时会产生爆炸，需要注意回避。

除此之外他还会使用附带“僵直”状态的攻击，事先最好准备好相对应耐性的炼血或道具。



●开门来到“临时总督府外侧”。

临时总督府外侧



●在入口处有槲寄生。

●现在的路线比回忆里好走多了，基本上向着北方走就不会走错。

○路过第一个爬梯时，在有杂兵看守的死胡同有“再生能力扩张因子”，爬上爬梯可以拿到“破碎厄奥丝血英D”。

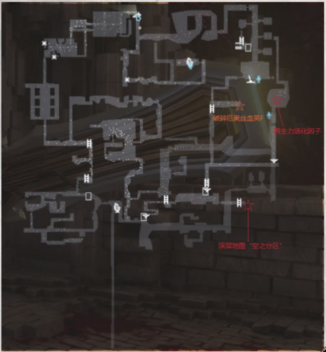
●来到尽头触发中 BOSS 战“女王骑士·再现”，打法参考之前的“女王骑士”部分就差不多了，不过它的十字攻击变成了“米”字形。

●战后触发剧情，进入记忆残渣。

●继续前进来到临时总督府内侧。

○在途中可以捡到深层地图“零之分区”。

临时总督府内侧



●本质上的最终迷宫，所以路会比较绕，而且敌人也普遍很难打出硬直，在跑地图的时候建议带八云一起行动，一把双手剑打不出硬直的话就带两把！

整个地图只有 2 个槲寄生，所以分配再生能力和装备能回复体力的被动性质炼血就至关重要了。

这里走廊的墙壁会有类似荆棘刺的机关，在经过树根茂密的走廊或者有很多洞的墙壁时多加小心。

●在入口处向东边一路前进。

○沿着大走廊来到一个有 2 个中型堕鬼巡逻的长廊，打破附近的箱子后从爬梯上下来，来到尽头可以找到堕落槲寄生，并能打开通向初始地点的大门。从爬梯的位置向东前进，打破箱子来到走廊尽头可以拿到深层地图“空之分区”。

●回到打破箱子的爬梯前，向西继续前进。

●来到一个半空中落脚点很少的房间，这里建议使用刺刀枪将远处的敌人引过来一个个解决。再往前走一段距离可以看到一个拿着长枪的外形类似伊奥的人，靠近就会触发 BOSS 战。

○不进入房间而沿着走廊一直走到尽头可以找到槲寄生。

神骸伴侣

虽说是 BOSS，不过实力就是巨型杂兵的加强版，如果平时有试过长枪类武器的话应该能熟悉攻击套路，她的 HP 并不算多，攻击威力也不大，速战速决吧。



●战后获得“破碎厄奥丝血英D”。

●继续前进可以看到神骸伴侣和电梯。和神骸伴侣对话，这里是否修复了所有厄奥丝的血英会影响结局演出。

○打破电梯左边的箱子一路前进可以找到“破碎厄奥丝血英 F”。

○打破电梯右边的箱子一路前进打倒一个比神骸伴侣还难产的白色巨型堕鬼可以获得“再生力活化因子”，继续向前可以找到堕落槲寄生，沿路来到爬梯上可以找到这个地图最后一个堕落槲寄生。



深沉的血之牢狱

●在路中间有槲寄生。

●直接走到尽头触发 BOSS 战，根据不同的结局会触发不同的 BOSS 战，三个结局里只有一个是单场，其他两个结局都是二连战。

首骸之王

三个结局的共通 BOSS。

主要攻击套路是三连斩，跳起来的落地攻击无法防御，只能靠回避来对付。它能够让自己的气场自由收放，打开气场的时候炼血攻击的范围也会变大，这时候就要稍微调整回避次数了。



圣诞者

“生息于黑暗之人”和“无穷无尽”结局才会出现的 BOSS。

如果消耗过大的话可以使用道具返回槲寄生处进行休整之后再来挑战。

BOSS 身形巨大，所以主要攻击手段是“修脚”，但是它的攻击速度并不慢，而且范围广，所以在输出时别贪刀。HP 降至一半以下之后会使用让荆棘落下的攻击，尽量想办法把它打出硬直来放置它使用这一招。如果赶不及的话就尽量贴着墙进行回避。当它浑身冒紫烟的时候就会召唤龙卷形状的爆炸气流，这时候需要尽快向外进行躲避。



●自动返回据点，这时候可以和据点里的人说说话。

●准备完毕后调查大门离开据点。

通关后

●通关后必定会获得血码“黑帝斯”。

●自动返回据点，这时候可以回到最终战前，在地图各处自由探索完成收集。

●如果想开启二周目的话直接调查门扉，这时候会让玩家选择是保持一周目的难度不变还是加强难度。

●可继承要素：

目前所持有的雾粒

所有道具

角色等级

血码（有血英核的也能继承，但是不继承血英核本身）

已经学到的炼血

再生力的强化情况（回复量和上限数量）

地图探索率

村雨店里可购买的武器种类（不包括吸血牙装）

据点里同伴们的交易内容

同行者

多结局条件

●传承的事与物：没有归还任意继承者的记忆。

●无穷无尽：并未归还所有继承者的记忆，三缺一或者只归还了一人的话都会进入这条路线。

●生息于黑暗之人：归还了四个继承者的记忆后即可解锁，在这个结局里是否修复了所有厄奥丝血英会让一部分演出有变化，如果希望能达成全结局的话，建议先在未修复厄奥丝血英的前提下打一次最终 BOSS，之后返回到最终战前，修复完血英后再打一次就行了。



NPC支线

尚恩①

触发时机：通关“崩毁都市 地底区”的剧情

在“崩毁都市 地底区”十字路口和尚恩对话，前往深层“黑暗巢穴”拿到“特殊的旧世代素材”，带回去给尚恩。

高傲的吸血鬼①

触发时机：通关“崩毁都市 街区”的剧情

使用槲寄生来到“崩毁都市 街区”停车场，和高傲的吸血鬼对话拿到情报，然后传送到公园附近打败大型堕鬼，返回来报告。

马修①

触发时机：通关“崩毁都市 街区”的剧情

使用槲寄生来到“崩毁都市 街区”街区入口，和入口处广场附近的马修对话，干掉前方不远处的目标堕鬼，返回来报告。

尚恩②

触发时机：通关“崩毁都市 街区”的剧情

在“崩毁都市 地底区”十字路口和尚恩对话，解决掉堕鬼潮之后和尚恩汇报。

古斯塔夫①

触发时机：通关“干涸海沟”的剧情

在入口和古斯塔夫对话，前往“崩毁都市 街区”的停车场上层拿到“市民的陈情书”，带回去给古斯塔夫。

戴瑞①

触发时机：通关“巨大风穴”的剧情

在“崩毁都市 街区”通往“巨大风穴”的入口和戴瑞对话，然后前往“巨大风穴”入口捡取“沾灰识别牌”带回去给戴瑞。

高傲的吸血鬼①

触发时机：通关“巨大风穴”的剧情

来到“迷失丘陵”和附近的理查对话，到附近捡到“老旧睡袋”，带回去给理查。

马修②

触发时机：通关“巨大风穴”的剧情

来到“崩毁都市 街区”停车场外层的楼梯和马修对话，到停车场外侧捡取“伤痕累累的武器”带给马修。

古斯塔夫②

触发时机：可进入“白血教堂”

来到“白血教堂”的瞭望塔，向西北方向走捡取到“大崩毁的灾害报告”，带到“干涸海沟”去给古斯塔夫。

尚恩③

触发时机：通关“白血教堂”的剧情

在“崩毁都市 地底区”十字路口和尚恩对话，他会给深层的地图，前往深层“淤浊洪流”拿到“奇特的旧时代素材”，带回去给尚恩。

马修③

触发时机：通关“白血教堂”的剧情

在“巨大风穴”的无底水滨和马修对话，打倒附近的堕鬼后和他汇报。

戴瑞②

触发时机：通关“白血教堂”的剧情

在“巨大风穴”入口和戴瑞对话，打倒北边的红色杂兵，拿到“附有戒指的识别牌”，带回去给戴瑞。

苏菲①

触发时机：通关“白血教堂”的剧情

从“白血教堂”的大教堂前方来到教堂门前和苏菲对话，进门与奥萝拉对话或者在原地调查闪光点获得“受肋骸影响的大荆棘”，使用槲寄生传送回大教堂前方，把东西交给苏菲。

古斯塔夫③

触发时机：可进入“冻结灵峰”

在“冻结凌峰”的观测站遗址附近捡到“Q.U.E.E.N. 计划的评估报告”，带到“干涸海沟”去给古斯塔夫。

尚恩④

触发时机：通关“冻结灵峰”的剧情

在“崩毁都市 地底区”十字路口和尚恩对话，前往深层“无声永冰地”拿到“稀有的旧时代素材”，带回去给尚恩。

高傲的吸血鬼②

触发时机：通关“冻结灵峰”的剧情

在“干涸海沟”的腐朽船舶和高傲的吸血鬼对话，前往深层“锈蚀幽谷”打倒目标敌人，之后回去汇报。

理查②

触发时机：通关“冻结灵峰”的剧情

从“冻结灵峰”入口进入地图，沿着捡到“再生能力活化因子”的路线来到下层，和理查对话，打倒附近的目标堕鬼，然后绕一圈回来和他汇报。

古斯塔夫④

触发时机：通关“昏暗洞窟”的剧情

在“昏暗洞窟”的第三个槲寄生和古斯塔夫对话，进入深层“黑暗蜘蛛洞穴”打倒目标敌人拿到“设置保护区的会议记录”，带回去给古斯塔夫。

理查③

触发时机：通关“昏暗洞窟”的剧情

在“崩毁都市 地底区”的自然洞窟深处和理查对话，干掉附近的目标堕鬼后来和他汇报。

苏菲②

触发时机：通关“昏暗洞窟”的剧情

在“冻结灵峰”的 BOSS 战门前和苏菲对话，进入和尼克拉对话或者调查地板获得“受肺骸影响的雪花”交给她。

尚恩⑤

触发时机：通关“落火街”的剧情

在“崩毁都市 地底区”十字路口和尚恩对话即可。

苏菲③

触发时机：通关“落火街”的剧情

在“落火街”入口通道里和苏菲对话，前往 BOSS 战地点和艾蜜莉对话或者调查闪光点获得“受爪骸影响的矿石”，把东西交给苏菲。

高傲的吸血鬼③

触发时机：通关“落火街”的剧情

在“崩毁都市 街区”的 BOSS 战地点附近和高傲的吸血鬼对话，前往“主角的记忆”来到营地里拿到“槲寄生活化药剂”，带回去给高傲的吸血鬼。

马修④

触发时机：通关“沙冠楼阁”的剧情

在“沙冠楼阁”入口和马修对话，打倒附近的目标堕鬼后和他报告

高傲的吸血鬼④

触发时机：通关“棺柩之塔”的剧情

在“崩毁都市 街区”的 BOSS 战地点附近和高傲的吸血鬼对话即可。

理查④

触发时机：完成“高傲的吸血鬼④”

在“崩毁都市 地底区”的自然洞窟深处和理查对话即可。

戴瑞③

触发时机：通关“棺柩之塔”的剧情

在“巨大风穴”入口和戴瑞对话，打倒“迷失丘陵”附近的目标堕鬼后回来汇报。

莱尔

触发时机：通关“棺柩之塔”的剧情

传送到“棺柩之塔”入口的槲寄生，从第一个开阔场地附近的爬梯爬上去（需要事先从上面把爬梯放下来），然后往正中央塔楼的方向来到大房间里和他对话，打倒堕鬼潮后再对话一次即可。

多明尼克

触发时机：“临时总督府内侧”探索期间

在西北的走廊尽头和多明尼克对话，分别去地图的 3 个指定点找到研究资料后带回去给他。

调剂品

在能前往据点之后，回到“崩毁都市 地底区”的十字路口和尚恩对话就能购买调剂品，可购买的调剂品种类会随着主线流程而不断增加。

购买调剂品所需要的“旧时代素材”只能通过打倒敌人或者探索地图来获得。



交易点数

表格里的“⑤”为该角色最中意的调剂品，送给对方后能拿到 5 点交易点数。

和搭档角色进行交易的话除了消耗类道具之外还能换到他们的武器，其性能在游戏里也是数一数二的好。

调剂品名称	伊奥	路易	八云	戴比斯	村雨	可可	米亚	杰克	伊娃
老旧文学书	3	⑤	1	3	2	1	1	3	2
陈年白兰地	1	2	⑤	1	1	-	3	⑤	1
香醇红茶	3	3	1	2	2	2	⑤	2	2
褪色漫画	3	⑤	3	2	3	1	2	1	3
严选当地特产酒	1	2	⑤	3	1	-	1	1	1
神秘摆饰	⑤	1	1	1	1	1	1	1	1
观光三角旗	⑤	1	1	1	1	1	1	1	1
古董钱币	2	2	1	2	1	2	1	⑤	3
花朵种子	2	1	1	2	2	2	2	3	⑤
蔬菜种子	2	1	1	3	2	2	2	3	⑤
怀旧游戏	2	2	3	1	⑤	2	2	1	1
棋盘游戏	2	2	3	1	⑤	2	2	1	1
刺激辛香料	1	-	2	2	1	⑤	3	2	2
芬芳香草	2	1	2	1	2	⑤	⑤	2	2
怀旧密纹唱片	2	2	3	⑤	3	2	2	3	3
巧克力	2	3	1	-	2	3	3	2	2
瓶装果酱	2	3	1	-	2	3	3	2	2
枪支改造零件	1	2	3	2	3	2	1	2	2
时髦香水	3	2	2	2	3	3	3	-	3
历史悠久的工具	1	1	1	3	3	2	1	1	1
高级咖啡豆	2	3	2	2	2	3	1	2	1
古典相机	2	1	2	⑤	1	1	1	3	2
正规钢笔	2	3	1	1	1	2	2	2	2
有机肥皂	3	2	2	2	3	3	3	2	3
35厘米胶卷	3	2	3	2	2	2	2	3	2
上等雪茄	1	1	2	3	1	2	1	3	-
优质画具	2	1	-	1	2	1	2	1	3
软绵绵玩偶	-	1	1	1	3	2	2	1	2
风味独特的起司	1	2	3	3	-	1	1	3	2
蛋白粉	1	2	2	3	1	1	1	2	1
近全新的乐器	2	3	2	1	2	1	-	1	3
方舟拉力赛人偶	3	3	⑤	⑤	⑤	2	3	⑤	3
茄汁关东煮面包	⑤	⑤	2	3	1	⑤	3	2	⑤
大蒜巧克力脆片	3	2	1	⑤	3	⑤	-	2	1
寿司夹饼	3	2	3	2	3	⑤	3	⑤	-
艺技杯面	2	3	2	⑤	3	3	3	3	⑤
血泪晶糖果	3	3	3	3	3	3	3	3	3

特殊对话

赠送特定的调剂品给特定角色能听到他们的一些特殊对话，这个并不涉及成就奖杯或者收集。

全员都有特殊对话	方舟拉力赛人偶、茄汁关东煮面包、艺技杯面、血泪晶糖果
伊奥	神秘摆饰、观光三角旗、35厘米胶卷、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
路易	老旧文学书、褪色漫画、巧克力、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
八云	陈年白兰地、严选当地特产酒、枪支改造零件、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
戴比斯	古典相机、蛋白粉、怀旧密纹唱片、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
村雨	怀旧游戏、棋盘游戏、历史悠久的工具、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
可可	刺激辛香料、芬芳香草、高级咖啡豆、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
米亚	香醇红茶、芬芳香草、巧克力、瓶装果酱、寿司夹饼
杰克	陈年白兰地、古董钱币、上等雪茄、大蒜巧克力脆片、寿司夹饼
伊娃	花朵种子、蔬菜种子、大蒜巧克力脆片



深层

深层巢穴



地图入手途径	NPC支线“尚恩①”
BOSS类型	奥利弗·林克斯
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王铁、AwakeMJ018

祭品之城



地图入手途径	干涸海沟
BOSS类型	狂袭毒蝶
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王铁、AwakeMJ019

黑暗巢穴



地图入手途径	“崩毁都市 地底区”通往“崩毁都市 街区”的通路里
BOSS类型	奥利弗·林克斯
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王铁、AwakeMJ018

淤浊洪流



地图入手途径	NPC支线“尚恩③”
BOSS类型	浸润行刑者
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钢、AwakeMJ019

不洁洪流



地图入手途径	崩毁都市 街区
BOSS类型	浸润行刑者
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钢、AwakeMJ019

无声永冰地



地图入手途径	NPC支线“尚恩④”
BOSS类型	肺骸继承者
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钢、AwakeMJ212

锈蚀幽谷



地图入手途径	NPC支线“高傲的吸血鬼②”
BOSS类型	强欲暴君
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钢、AwakeMJ019

黑暗蜘蛛洞穴



地图入手途径	NPC支线“古斯塔夫④”
BOSS类型	金黄猎人
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钢、AwakeMJ212

烟雾鬼城



地图入手途径	棺柩之塔
BOSS类型	喉骸继承者
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钛、AwakeMJ310

沙砾鬼城



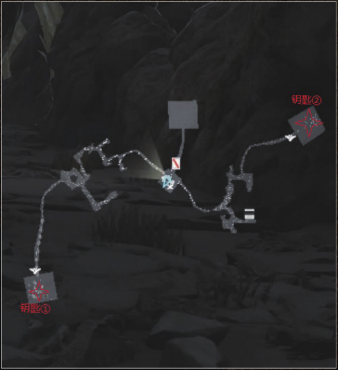
地图入手途径	NPC支线“理查④”
BOSS类型	喉骸继承者
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钛、AwakeMJ310

零之分区



地图入手途径	“临时总督府外侧”前往“临时总督府内侧”的通路间
BOSS类型	女王骑士·再现
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钛、AwakeMJ310

空之分区



地图入手途径	临时总督府内侧
BOSS类型	焰炮与冰刃随从
掉落道具	浓缩冥穴药、匕首、荧光棒、女王钛、AwakeMJ310

成就/奖杯

奖杯总数	43	白金	1	金杯	3	银杯	13	铜杯	26

成就总数	1000 点 /43 个
完美难度	3/10
完美所需时间	40 小时以上
在线成就 / 奖杯	有
有无可能错过的成就 / 奖杯	有
成就 / 奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

成就奖杯综述

由于有全结局奖杯 / 成就和在线要素相关的奖杯 / 成就，本作的白金 / 全成就时间决不能算短，相比起来其他的收集要素就十分简单了，获得所有血码的奖杯 / 成就也是和多周目有关，三个周目玩下来并且通关所有深层后能把“高名显赫”以外的奖杯 / 成就做完。

推荐游戏顺序是一周目血英全收集的“生息于黑暗之人”，之后在不提升难度的前提下走“传承的事与物”和“无穷无尽”，就能把八成以上的成就 / 奖杯一网打尽，剩下的在线部分和解锁继承能力只能靠刷了。



传说中的复生者 70点

解锁条件 获得除该奖杯之外的所有奖杯

炼血专家 50点

解锁条件 学会150种炼血（不包含获得血码时已经学会的）

获得方法 跑完三个周目并收集完所有血英的话是不会缺血码的，但是血码的部分炼血解锁就需要当前周目内修复指定的血英，所以建议在修复血英之后就去学习对应的炼血，这样继承到下一周目时就不必再重新收集一次。

学习炼血到后期的雾粒消耗量会很大，刷雾粒建议到深层地图“空之分区”打杂兵，只要能保证不死，清一次地图下来至少也有20~30万雾粒，还能顺便刷一些炼血继承的素材。

未来的选择 50点

解锁条件 解锁所有结局

获得方法 除了成就/奖杯要求的3个结局之外，还有结局“生息于黑暗之人”里伊奥的厄奥丝血英修复与否也会产生结局分歧，这个分歧路线里都能获得成就/奖杯“生息于黑暗之人”，但是想要解锁“未来的选择”还是得把4个结局都看完。建议在打“生息于黑暗之人”结局时先走未修复路线，通关后去修复厄奥丝血英，然后再打一次最终BOSS，就能在同一个周目内解锁这2个结局。

修复心灵 50点

解锁条件 修复所有的血英

获得方法 收集完所有破碎的血英后拿去给伊奥修复，看完所有对应剧情就能解锁。



深层研究者 30点

解锁条件 探索过所有深层

获得方法 进入深层地图即可，无需全部通关。

驱散瘴气者 30点

解锁条件 活化所有的槲寄生

获得方法 包括深层地图的槲寄生，是否全部活化可以看地图的完成度，全地图完成度达到100%就能解锁该成就/奖杯。

共赴死地 30点

解锁条件 听过50次同行者对话

获得方法 重复的也行，懒得跑地图的话可以在一个地方呆着不动。

亲昵的证明 30点

解锁条件 收到同伴的礼物30次

获得方法 和同伴一起出任务、修复血英或者赠送调剂品可以提升同伴的好感度，之后在槲寄生休息时能随机收到同伴赠送的礼物。其实只要修复了和对方有关的血英后就会有几率收到礼物，而且会反复赠送，期间无需送礼或者结伴跑地图来提升好感度，在后期刷素材或者雾粒的时候记得在槲寄生多收取礼物就行了。

高名显赫 30点

解锁条件 线上模式的“共战者的英明”奖赏级别到达30

获得方法 本作达成率最低的成就/奖杯，让奖赏等级达到30级的条件是进行400次在线救援，可以考虑在一周目通关后再刷，或者找个机种相同的好友来彼此一起刷。

沸腾的意志 30点

解锁条件 解锁50种炼血的继承能力

获得方法 解锁炼血继承能力只有达成继承条件（多为装备对应血码去杀敌）或者使用素材与雾粒，后者的话可以通过打对应素材的深层地图来多刷敌人掉落获得，不管哪个都十分耗时间。

多元战术 30点

解锁条件 装备过所有种类的武器

获得方法 在游戏开始后把每一类武器都装备一次即可。

吸血鬼的必需品 30点

解锁条件 装备过所有种类的吸血牙装

获得方法 在游戏开始后把每一类吸血牙装都装备一次即可。

交织意志者 30点

解锁条件 获得所有血码

获得方法 只要路上没有错过血英和血码的收集，并且打完了全结局的话，这个成就/奖杯就等于是白送的。

炼血收集者 30点

解锁条件 学会50种炼血（不包含获得血码时已经学会的）

获得方法 参照“炼血专家”的解锁方法。

迈向武器的巅峰 30点

解锁条件 将任意武器强化至+10

迈向吸血牙装的巅峰 30点
解锁条件 将任意吸血牙装强化至+10
获得方法 武器和吸血牙装最终强化所需要的女王鸦在最终迷宫或者深层地图“空之分区”刷杂兵能一定几率刷出来，其他强化素材在进入最终迷宫后都能在可可的商店无限制购买。

伊奥的记忆 30点
解锁条件 看过伊奥的记忆残渣

加深羁绊 15点
解锁条件 送给任意一个同伴他们所喜欢的调剂品
获得方法 对照调剂品部分的交易点数对应表格，把交易点数为5的调剂品送给对应角色即可。

女王骑士·再现 15点
解锁条件 打败在“临时政府 外侧”的头目“女王骑士·再现”

奥利弗·林克斯 15点
解锁条件 打败在“崩毁都市 地底区”的头目“奥利佛·克林斯”

强欲暴君 15点
解锁条件 打败在“乾涸海沟”的头目“强欲暴君”

狂袭毒蝶 15点
解锁条件 打败在“崩毁都市 街区”的头目“狂袭毒蝶”

浸润行刑者 15点
解锁条件 打败在“巨大风窟”的头目“浸润行刑者”

肋骸继承者 15点
解锁条件 打败在“白血教堂”的头目“肋骸继承者”

女王骑士 15点
解锁条件 打倒“主角的记忆”里的“女王骑士”
获得方法 “主角的记忆”是可选择是否进入的主线地图，血英掉落在白血圣堂BOSS战前插着一把斧头的地上，打完剧情即可解锁。

肺骸继承者 15点
解锁条件 打败在“冻结灵峰”的头目“肺骸继承者”

八云的记忆 15点
解锁条件 看过八云的记忆残渣

金黄猎人 15点
解锁条件 打败在“昏暗洞窟”的头目“金黄猎人”

爪骸继承者 15点
解锁条件 打败在“落火街”的头目“爪骸继承者”

喉骸继承者 15点
解锁条件 打败在“沙冠楼阁”的头目“喉骸继承者”

焰炮与冰刃随从 15点
解锁条件 打败在“棺柩之塔”的头目“焰炮与冰刃随从”

重藏·御堂 15点
解锁条件 打败在“棺柩之塔”的头目“重藏·御堂”

首骸之王 15点
解锁条件 打败在“深沉的血之牢狱”的头目“首骸之王”

路易的记忆 15点
解锁条件 看过路易的记忆残渣

村雨的记忆 15点
解锁条件 看过村雨的记忆残渣

可可的记忆 15点
解锁条件 看过可可的记忆残渣

戴比斯的记忆 15点
解锁条件 看过戴比斯的记忆残渣

米亚的记忆 15点
解锁条件 看过米亚的记忆残渣
获得方法 解锁成就/奖杯“修复心灵”途中可以顺便达成条件。

吞噬血液吧 15点
解锁条件 在反击、背后攻击、打飞攻击之后，第一次使出吸血动作

传承的事与物 15点
解锁条件 通关结局“传承的事与物”

无穷无尽 15点
解锁条件 通关结局“无穷无尽”

生息于黑暗之人 15点
解锁条件 通关结局“生息于黑暗之人”
获得方法 结局相关成就/奖杯解锁条件见上文主线后的结局部分。

感受到的力量 15点
解锁条件 第一次发动共炼血





《莫塔守山人》是一款像素类 ARPG 游戏，故事背景起源于莫塔山脉，这里居住着 Bergson 家族，对于他们来说，这座山就是一切，因此他们以守护莫塔山脉为己任，世代守护着它。然而，当腐化堕落的不安定因素出现，原本平静祥和的山脉变成了充满暴力、嗜血的地狱，守护者们将面临巨大的挑战。而玩家则将要扮演 Bergson 家族的成员，同家人一起守护这世代的家园。游戏整体的玩法类似于《暗黑破坏神》，但是在剧情推进、战斗系统、迷宫设计等方面都有自己独特的创新，此外本作还加入了双人合作的设定，不仅可以降低游戏难度，还能让玩家和（女）朋友一起享受游戏乐趣。

文 绝地战警 编 长剑 美编 Juxi

NS PS4 XOne

莫塔守山人		11 bit studios
Child of Morta	动作角色扮演	中文版
2019 年 10 月 15 日	本地 1 ~ 2 人	无对应周边
售价为 17.99 英镑		

※Steam 版发售日为 2019 年 9 月 3 日

游戏版本：1.0.2　通关时间：15小时左右　全成就/白金时间：25小时左右

角色详解

游戏里共有 6 名角色可供玩家选择，每名角色的战场定位不一样，且拥有不同的技能树。角色的技能等级上限是 20 级，每名角色分别在 4、8、14、20 级时各获得一项家族被动技能，一旦获得，所有 6 名角色都能够在游戏中享受到被动效果的加成。以下是各个角色的定位及其技能。

约翰

约翰是使用盾剑的高手，作为初始角色他攻守兼备，是非常万金油的角色，相当适合玩家上手——他的主要攻击可以对攻击范围的内的所有敌人造成伤害，次要攻击可以杀伤远距离的群体敌人，盾牌可以以消耗耐力为代价挡住敌人的伤害，而他的守卫狂怒技能则是短时间内获得无敌并附带荆棘伤害，配合优秀的生命上限，约翰无论是在单人刷关，还是双人合作中，都有着极其出色的表现。唯一美中不足的是约翰只有一格闪避槽，在面对大量敌人包围的时候可能会有些吃力，但是后期马克的家族被动效果可以弥补这块不足。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
荆棘盾牌	近战攻击者被约翰的盾牌格挡后会受到伤害	0	荆棘伤害50%	荆棘伤害100%
天降一击	召唤剑刃从天而降，攻击约翰的敌人	0	造成150%的伤害	造成250%的伤害
老而弥坚	提升约翰的护甲	4	护甲+7%	护甲+15%
守卫狂怒	释放怒气，暂时无敌并获得荆刺伤害	4	持续时间6秒	持续时间10秒
天堂慈悲	约翰的基础攻击有几率重置天降一击的冷却时间，并确保打出暴击	8	几率5%	几率9%
决心与力量	提升约翰的最大耐力值	8	耐力提升90	耐力提升160
盾牌猛击	用盾牌将约翰脚下的地面砸开，对附近的敌人造成伤害、眩晕和击退效果	8	伤害80%，眩晕持续时间2.5秒	伤害120%，眩晕持续时间3.9秒
盾牌冲锋	约翰拿着盾牌向前冲锋伤害并眩晕敌人。使用一次回避冲锋	14	伤害+140%	伤害+200%
无一放过	约翰对低生命值的敌人造成额外伤害	14	伤害+30%	伤害+50%
盾牌祝福	约翰的先祖盾牌在格挡时会吸收伤害，提升他下一次盾牌攻击的伤害	20	盾牌伤害+15%	盾牌伤害+25%
站到最后	受到致命伤害时，约翰获得少量生命值并在5秒内无敌	20	初始即满级	初始即满级

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

琳达

琳达是典型的远程射手，在远距离以最小的损失杀伤敌人。琳达前期的表现还算不错，利用地形在中远程杀伤敌人能够降低迷宫难度；但是缺点也同样明显，她的主要攻击无法像约翰一样具有范围攻击属性，而次要技能虽然有是范围攻击，但是由于使用时存在硬直，故在面对敌人包围时相当不利，好在琳达有两个回避槽，操作得当可以迅速脱出。在BOSS战中由于场地大小受限，很难创造出足够的输出空间，因此如果是单人游玩的话，可能会比较吃力；如果是双人合作，琳达会是一个非常强力的射手。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
爆炸极限	向天空射出一支箭，猛烈轰击琳达周围的敌人	0	造成120%的伤害	造成200%的伤害
音波	减少琳达在移动射击时必须耗费的耐力消耗，增加她的续航时间	0	持续时间6.4秒	持续时间9秒
守卫狂怒	琳达暂时将本能发挥到极致，大大提升她的攻击速度	4	持续时间8秒	持续时间14秒
内在节奏	站立不动时，琳达每放出一支箭，伤害提升	4	伤害+6%	伤害+12%
绝对专注	在守卫狂怒状态下，琳达的移动速度和暴击几率全部提升	8	移动速度+110%，暴击几率+40%	移动速度+120%，暴击几率+60%
音波猛击	释放音符，眩晕琳达周围的全体敌人	8	眩晕时间2.5秒	眩晕时间4.5秒
减慢魅力	近战攻击者在命中琳达以后会被减速	14	减速持续时间1.5秒	减速持续时间3秒
坟墓漫步	琳达利用优势，对处于眩晕和减速状态的敌人造成更高伤害	14	造成115%伤害	造成175%伤害
箭雨	处于守卫狂怒状态时，向琳达的敌人发射一波箭雨	14	造成140%伤害，持续时间2秒	造成180%伤害，持续3秒
灵巧之手	提升琳达的攻击速度并减少全部技能的冷却时间	20	攻击速度提升至120%，冷却时间降低至原来的90%	攻击速度提升至140%，冷却时间降低至原来的70%
补充专注	每次琳达进入守卫狂怒状态时，会回复部分生命值上限	20	初始即满级	初始即满级

凯文

凯文作为一名刺客角色，他的优点非常突出——3个回避槽再加上随攻击次数增加而增加攻速的被动效果，简直就是为喜欢在怪物群里杀出个重围的玩家量身定制的角色；同样地，凯文的缺点也十分突出：太脆，冲进敌营以后如果只顾着杀敌，那么很快玩家就要读档再重来了。尽管如此，凯文依然是游戏里输出最强的角色，除开高攻速的优点，在进行主要攻击的时候也可以小范围打击到其他敌人；三个回避槽可以充分演绎“百万军中取敌上将首级”的骚操作，遇上狂暴的敌人时非常有用；而在自身进入守卫狂怒状态之时，凯文强得令人发指，玩家甚至可以在技能时间内轻松秒杀大部分关底BOSS！强烈推荐使用凯文作为主要角色使用。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
狂暴	成功命中的攻击会叠加，让凯文进入专注狂暴状态，提升攻击速度	0	持续时间7秒	持续时间11秒
飞刀四射	凯文向周围各个方向射出一阵飞刀	0	造成240%伤害	造成400%伤害
阴影斗篷	让凯文进入阴影，从视线中消失，不受阻碍地四处走动。该状态下有几率暗杀更弱的敌人。	4	冷却时间30秒	冷却时间20秒
守卫狂怒	释放怒气，让凯文进入终极狂暴	4	持续时间6秒	持续时间10秒
处刑	从阴影中现身以造成大量伤害	8	造成200%伤害	造成300%伤害
阴影飞逝	提升凯文闪避几率，让他的敌人难以命中	8	闪避几率+4%	闪避几率+8%
本能	被命中后，凯文会立刻暂时提升闪避几率	14	持续时间2秒	持续时间3.4秒
阴影之舞	从阴影中释放凯文，在致命飓风中攻击多个敌人	14	最大目标数量5	最大目标数量9
灵巧手指	提高凯文对敌人的暴击几率	14	暴击几率+5%	暴击几率+10%
暗杀	凯文的基础攻击有几率立刻杀死一名敌人	20	几率2%	几率4%
流氓运气	受到致命伤害时，凯文立刻发动“阴影斗篷”。3分钟冷却	20	初始即满级	初始即满级

马克

马克是使用双拳作为武器的角色，他的每一次攻击都会锁定附近的一名敌人，并冲至其面前造成伤害。如果说凯文极其注重输出，那么马克则是与之完全相反的定位，马克更加偏重防御和控场——如果说凯文可以在短时间内凭借高攻速迅速秒杀敌人的人话，那么马克则是利用其攻击敌人增加自身护甲以此抵消伤害的被动来磨死敌人。虽然如此看来马克整体实力上不如凯文和约翰，但是马克的家族被动则非常吸引人，尤其是20级的被动，搭配给凯文使用简直是造神。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
灵魂屏障	普通攻击填充马克护甲。马克受到的伤害会减少，但是会消耗护甲。	0	护甲+30%	护甲+50%
鞭挞之鞭	马克使用魔法鞭子眩晕敌人并将其抓至面前	0	眩晕时间持续1.5秒	眩晕时间持续2.5秒
闪电突袭	提升马克主要攻击范围，允许他向更远的敌人发起冲锋	4	射程提升至4	射程提升至5.2
守卫狂怒	积聚马克怒气，赋予他力量，并让他执行一系列强力打击	4	持续时间7秒	持续时间11秒
精神高涨	马克的“灵魂屏障”提升力量以造成更高伤害	8	伤害+30%	伤害+60%
咆哮力量	召唤一根魔杖击退马克周围的敌人	8	造成70%伤害	造成110%伤害
禅	根据击杀敌人的数量，马克会获得提升暴击几率的加成	8	暴击几率+0.5%	暴击几率+1%
净化	马克对带有负面效果的敌人造成额外伤害	14	造成的伤害+10%	造成的伤害+20%
撑杆跳	跳到空中并重击地面，对附近敌人造成伤害并眩晕	14	造成180%伤害	造成260%伤害
灵魂慈悲	造成暴击时，触发马克的灵魂屏障	20	获得20%护甲	获得34%护甲
狂怒治疗	灵魂接管身体，让马克在受到伤害时有几率自动执行守卫狂怒。3分钟冷却	20	初始即满级	初始即满级

露西

露西的定位和琳达一样，属于远程输出单位。和琳达不同的是，露西没法在移动中攻击且射程有限，无法覆盖全屏——琳达的射程可以覆盖到屏幕外，但是她的攻速相比琳达更高，而且每次在发动主要攻击时，都会有几率发射伤害略低于主要攻击的追踪火球，对敌人造成二次伤害和硬直。如果说琳达的技能树总体偏向增强自身攻速和控制，那么露西的技能树则偏向增强自身的攻击和群体输出能力，她的守卫狂怒技能就像《X战警》里的镭射眼，发射持续的火焰光束对敌人产生伤害。如果玩家只是一个人玩的话，选择露西操作起来会比其他角色更劳神费力一点——你要时刻注意与敌人拉开距离输出，否则一旦被近身很容易被怪物送回家，好在露西的另一个优势就是躲闪距离非常远，可以很快拉开和敌人的距离。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
飓风	在露西所处的位置制造一个龙卷风，推开敌人并造成伤害	0	持续时间3.5秒，造成30%的伤害	持续时间5.5秒，造成50%的伤害
守护结界	只要露西保持8秒不动，她周围就会出现一道屏障，吸收一定比例的伤害	0	护甲等级1	护甲等级3
守卫狂怒	露西身体和精神进入临界状态，获得持续发射火焰光束的技能，并能够在移动中攻击	4	持续时间8秒	持续时间14秒
诱饵	留下一个诱饵分散敌人注意力，从而保护露西和她的家人	4	诱饵最大生命值+40%，持续时间5秒	诱饵最大生命值+60%，持续时间7秒
燃烧箭	被基础攻击杀死的敌人有几率会在火焰中爆炸	8	几率30%	几率60%
助燃余烬	提升露西发动主要攻击时，产生追踪火球的几率和伤害	8	几率提升至64%，伤害提升30%	几率提升至82%，伤害提升50%
光波扩大	在守卫狂怒状态下，提升露西的火焰光束伤害及攻击范围	14	伤害增加115%，射程增加109%	伤害增加175%，射程增加145%
快速燃烧	在守卫狂怒状态下，点燃露西周围的空气，引发一场炽热的火焰爆炸	14	造成108%伤害	造成140%伤害
沙尘暴	暴击时有很小几率召唤一个小型飓风	14	几率50%	几率70%
阿塔尔的愤怒	在守卫狂怒状态下，燃烧的流星有几率落在敌人身上并造成伤害	20	守卫狂怒伤害+100%	守卫狂怒伤害+140%
法师意志	受到致命伤害时，露西召唤一个诱饵，同时自身进入暂时无敌状态	20	初始即满级	初始即满级

乔伊

乔伊是典型的输出型肉盾角色，他有着全家族中最高的血量以及最慢的攻速，同时他也是全家族中主要攻击范围最广的角色。如果是双人合作的话，乔伊会是一个非常优秀的抗伤害的前排；如果玩家单独游玩的话，乔伊因为攻速的原因无法快速杀伤敌人，因此在BOSS战中会有些吃力。同马克一样，乔伊20级的被动也是相当强力的技能，能够大幅度提升输出。



技能名称	技能描述	技能解锁等级	初始技能效果	满级技能效果
强力回避	乔伊在闪避的时候会对敌人造成伤害	0	造成60%伤害	造成100%伤害
复仇	乔伊受到伤害后会提升他下一次的攻击力	0	主要攻击伤害+150%	主要攻击伤害+200%
守卫狂怒	发动后，任何接触到乔伊的敌人都会受到伤害	4	造成50%伤害	造成80%伤害
惩击	乔伊用蛮力砸向地面，对他面前的敌人造成范围攻击	4	造成150%伤害	造成200%伤害
钢铁意志	当生命值过低时，乔伊的生存意志会使他斗志昂扬，提升他的移动速度和伤害	8	当生命值低于25%时，提升伤害120%，移动速度+0.3	当生命值低于40%时，提升伤害150%，移动速度+0.5
旋风	乔伊在攻击敌人时会补充耐力，使其触发一阵旋风并对周围所有敌人造成伤害	8	造成25%伤害	造成35%伤害
神圣惩戒	乔伊发出全力一击，使惩击威力加大并向前方发出一道能量波	14	造成130%伤害，射程11	造成170%伤害，射程16
怒气球	消耗生命球时也会恢复乔伊的怒气	14	怒气回复+5	怒气回复+10
人越多越热闹	被大群敌人包围时，乔伊会获得伤害加成	14	伤害加成120%	伤害加成140%
灵动之风	在释放旋风时提升移动速度	20	移动速度+45%	移动速度+65%
无坚不摧之力	近战范围内攻击乔伊的敌人都将被眩晕	20	初始即满级	初始即满级

家族被动技能一览

被动技能持有人	被动技能名称	被动技能触发等级	被动效果
约翰	相同的血统	4	为全部家族成员提升生命值上限
约翰	父亲的权威	8	家族成员的各种技能获得“天降一击”符文
约翰	父亲的守护	14	当任何家族成员受到致命一击时，约翰会现身用盾牌保护。3分钟冷却
约翰	父亲的激情	20	一想到他的家族，约翰的爱会超脱肉体，在迷宫里不断让家人恢复少量生命
琳达	形如一体	4	家族一起移动，保持统一，提升全家移动速度
琳达	家族守望者	8	家族成员的各项技能获得“爆炸极限”符文
琳达	姐姐的关照	14	当一个家族成员受到致命伤害时，琳达会现身发起“音波猛击”并眩晕附近的敌人。3分钟冷却
琳达	家族和睦	20	琳达为家族演奏小提琴，鼓舞他们的勇气，进一步提升全家族脱战状态下的移动速度
凯文	犀利的孩子	4	凯文指引其他家族成员瞄准敌人最薄弱的地方，提升全家族成员的致命伤害
凯文	人人有刀	8	家族成员获得凯文的技能符文
凯文	家族精神	14	当家族成员被残暴敌人攻击时，凯文现身并进行处刑。3分钟冷却
凯文	精确优势	20	凯文教授不断发展的家族技巧，最大限度提升效率，进一步提升家人的致命伤害
马克	马克步法	4	马克鼓励家族提升步法，增加全体家族成员回避条的回复速度
马克	兄弟的支援	8	家族成员的各种技能获得守卫狂怒符文
马克	后备无忧	14	马克时刻做好协助准备，每当家族成员杀敌达到高击杀数时，马克会现身以“鞭挞之鞭”进行协助。3分钟冷却
马克	如水流动	20	马克知道家族如何快速移动，将他们的回避条增加一格
露西	小乐天派	4	露西无视黑暗的能力会感染全家人。所有成员进入地牢迷宫时都拥有一颗宝石
露西	全员风暴	8	家族成员获得露西的技能符文
露西	火之子	14	所有家族成员获得增强，在适当的时侯回避会让露西现身并召唤一个诱饵。3分钟冷却
露西	家族灵魂	20	露西连续不断的舞蹈让大家心情舒畅。所有家族成员在进入地牢时额外拥有一颗宝石
乔伊	同仇敌忾	4	乔伊的勇猛和无畏激励着家族成员的意志，家族成员的怒气获取速率得到提升
乔伊	披荆斩棘	8	当家族成员被大群敌人围攻时，乔伊会现身并释放旋风攻击敌人。3分钟冷却
乔伊	家庭之锤	14	家族成员都会获得乔伊的“神圣惩击”符文
乔伊	亲族的奉献	20	提升所有家族成员守卫狂怒状态的持续时间

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

本的工坊

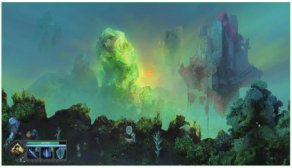
本的工坊为玩家提供角色战斗属性加成，玩家可以通过花费迷宫中收集到的黄金来对角色进行属性提升，是提升玩家角色能力的最主要途径。



工坊升级名称	工坊升级描述	初始效果	满级效果
护甲提高	提升全体家族成员的护甲，从而降低受到的伤害	提升全家族成员最大生命值126	提升全家族成员最大生命值531
战争	提升全体家族成员的基础伤害	提升全体家族成员的主要攻击伤害13.5	提升全体家族成员的主要攻击伤害47
精准	提升全体家族成员的暴击率	提升全体家族成员的暴击率5%	提升全体家族成员的暴击率23%
敏捷	提升全体家族成员完全闪避敌方攻击的几率	提升全体家族成员完全闪避敌方攻击的几率4%	提升全体家族成员完全闪避敌方攻击的几率22%
迅捷	提升全体家族成员的移动速度	提升全体家族成员的移动速度8	提升全体家族成员的移动速度10
强制	提升全体家族成员的怒气获得速率	提升全体家族成员怒气获取速度100%	提升全体家族成员怒气获取速度175%
适应力	降低所有阻碍移动的攻击对全体家族成员的影响	移动延缓抗性+100%	移动延缓抗性+135%
锋利武器	提高全体家族成员暴击伤害	提升全体家族成员暴击伤害150%	提升全体家族成员暴击伤害225%

雷亚之书

雷亚之书可以为玩家提供额外的迷宫探索加成，例如敌人会掉落更多的黄金、提升符文耐久度等等。雷亚之书一共有 6 种，玩家在迷宫中随机遇到祖母或玛丽以后，就会解锁一种雷亚之书，但这并不意味着玩家可以直接享受雷亚之书的加成效果。玩家需要回到家里，用黄金升级雷亚之书，才能获得或提升雷亚之书的效果。



雷亚之书名称	雷亚之书描述	初始效果	满级效果
囤积者	提高敌人的黄金掉落	黄金掉落+100%	黄金掉落+220%
神殿记忆	提升神殿效果	神殿持续时间+100%	神殿持续时间+300%
符文知识	解锁多个栏位的符文并提高符文的耐久度	符文耐久度提升至1	符文耐久度提升至2.5
智慧	提升击败敌人后获得的经验值	经验获取+100%	经验获取+160%
宝石精通	提升宝石的掉落几率	宝石掉落几率+33%	宝石掉落几率+100%
圣迹精通	获得第二个圣迹栏位，并降低所有圣迹的冷却时间	圣迹冷却时间降低至原先的85%	圣迹冷却时间降低至原先的55%

迷宫详解

宝箱与宝石

在探索迷宫的过程中玩家会遇到两种宝箱，一种是可以直接打开的宝箱，里面一般是黄金和生命球；另一种则需要玩家使用宝石才能开启，开启后一般会获得比普通箱子更多的黄金和生命球，运气好的话也会有各种神圣恩典、圣迹或者魅力加成。

宝石除了可以通过搜刮迷宫中的尸体、击杀敌人掉落以外，还可以通过魅力加成和家族被动技能获取。





商人达尼亚

玩家在探索迷宫时，在随机刷出的任务中会触发解救商人达尼亚的任务，玩家只需要将试图杀死达尼亚的敌人清理干净，即可在后续的迷宫中获得达尼亚为你提供的道具购买服务——小到生命球，大到圣迹，玩家都可以使用宝石购买。由于这些增益能给玩家带来很大程度的战力提升，所以建议玩家多跑一下地图，以便收集更多的宝石疯狂买买买。

黑市商人马利基

同商人达尼亚一样，玩家在探索迷宫时，在随机刷出的任务中会触发解救商人达尼亚的任务，玩家只需要杀光所有敌人，即可在后续的迷宫探索中获得马利基为你提供的赌博服务——玩家花费一个宝石，马利基会随机给玩家一个道具，从生命球到圣迹不一而足。如果手里的宝石不够去找达尼亚买好的道具，又或者达尼亚无法提供令玩家满意的道具，不妨找马利基试试看。

符文修理者霍雅特

玩家在探索迷宫时，在随机刷出的任务中会触发解救霍雅特的任务，玩家只需要杀光所有敌人，即可在后续的迷宫探索中找到他并花费一些金币回复符文耐久度。



▲达尼亚亚和马利基。

方尖碑

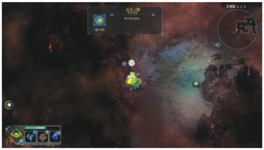
方尖碑是玩家在探索迷宫时随机刷出的带有增益效果的碑塔，玩家可以通过它得到一些基础属性的增益。需要注意的是，方尖碑的效果都有时间限制，超过生效时间后，方尖碑的增益效果就会消失；此外，玩家一旦退出迷宫（在迷宫中死亡或主动退出），所获得的方尖碑效果就会消失，无法带入下一次的迷宫探索。玩家只能同时获得一种方尖碑的效果，如果在一种方尖碑效果还未失效前，玩家又触发另一个方尖碑的效果，新的方尖碑效果会替换掉旧的方尖碑效果。



方尖碑名称	方尖碑效果
迅捷方尖碑	在一段时间内，显著提升角色移动速度
幸运方尖碑	在一段时间内，显著提升角色幸运（黄金掉落）
精通方尖碑	在一段时间内，显著提升角色所获得的经验
生命方尖碑	立刻恢复生命至生命值上限
坚韧方尖碑	在一段时间内，显著降低角色所受到的伤害
力量方尖碑	在一段时间内，角色被力场环绕，并对周围敌人造成伤害
技能方尖碑	在一段时间内，显著提升暴击几率
精神方尖碑	在一段时间内，怒气恢复速度显著提高

神圣恩典

神圣恩典是玩家在地牢探索中随机获得的Buff道具，主要由伤害、控制类，以及额外伤害效果类的增益组成，玩家可以同时获得多种神圣恩典的效果。玩家一旦退出迷宫，所获得的神圣恩典效果就会消失，无法带入下一次的迷宫探索。



神圣恩典名称	神圣恩典效果
阿塔尔的点火器	受到伤害的敌人会被点燃，从而造成伤害
王牌帮手	攻击时有几率扔出一把斧子对敌人造成伤害
精准权杖	提升暴击几率
回避项链	提升闪避几率
回春水	进入新一层迷宫时会为角色恢复生命至生命值上限
幸运符	增加获得黄金的数量
荆棘包裹	在与敌人接触时造成伤害
毒液外衣	会使受到伤害的敌人中毒
血债	当你被攻击时，会使周围的敌人也受到伤害
海豹小雪	一个跟随玩家的保护者，偶尔能够抵消即将受到的全部伤害
生命赠礼	提升生命值上限
危机一刻	在生命值低于25%时造成2倍伤害
眩晕球	一个跟随玩家、可以眩晕敌人的伙伴
残酷环绕	将火焰围绕你的全身，对敌人造成伤害
强大触碰	主要攻击有几率眩晕敌人
摩尔斯里哥饮剂	攻击时有较小几率回复生命值
破损徘徊者	一个跟随玩家战斗的远程攻击伙伴
终生伙伴	会偶尔恢复玩家的部分生命值
迅捷之腿	提升移动速度
复生	受到致命一击后，复活并适量恢复部分生命值上限
锋锐剑刃	提升主要攻击伤害
剑刃徘徊者	一个跟随玩家战斗的近战攻击伙伴
反击石头	被击中后有几率向不同方向发射弹丸

圣迹

圣迹是玩家在探索迷宫时随机获得的主动技能，十分强力有效，运用得当可以帮助玩家减轻许多压力，每一个圣迹都有冷却时间，玩家需要把握好释放时间。玩家在前期只能装备一个圣迹使用，后期可以通过升级同时装备两个圣迹。同神圣恩典一样，玩家一旦退出迷宫，获得的圣迹就会消失。



圣迹名称	圣迹效果
电之光环	在角色周围制造一个临时电击光环，对周围的敌人造成伤害
欺骗图腾	制造一个图腾，吸引所有敌人注意力
安娜希德图腾	制造一个图腾，使敌人减速
阴影斗篷	暂时获得隐身效果，敌人不会攻击玩家。隐身期间攻击敌人会退出隐身效果
圣盾	在角色周围形成一个盾牌，吸收受到的伤害。之后它会爆炸并将受到的伤害返还给攻击者。
罗斯坦图腾	制造一个图腾，增强玩家所获得的增益效果
末日螺旋	在角色周围形成一块魔法石，盘旋并对敌人造成伤害
脉冲球	发射一枚随时间增长而变大的脉冲球，在撞击敌人时会产生爆炸伤害
空闲时间	重置角色全部技能冷却，并恢复大量角色怒气
索尔龙	召唤一条龙攻击敌人，对敌人造成伤害后留下一座魔法池，对进入范围的敌人造成伤害
翡翠脉冲	释放巨大的脉冲，将敌人从角色身边推开
绝望漩涡	制造一个漩涡，将敌人拉入其中
吉恩药水	回复部分玩家失去的生命值
天堂正义	召唤神圣之剑对敌人造成伤害
泥潭陷阱	制造一片区域使敌人减速并受到伤害
反抗图腾	制造一个图腾，击退在其范围内的敌人

魅力



魅力是同神圣恩典类似的被动技能，主要为角色基础属性提供被动增益效果。在迷宫中会随机掉落，同神圣恩典、圣迹一样，玩家一旦退出迷宫，获得的魅力效果就会消失。

魅力名称	魅力效果
宝石包裹	立刻掉落一颗宝石
增强版宝石包裹	立刻掉落三颗宝石
疯狂胸针	以缓慢、持续地流失生命值为代价，大幅度提升暴击几率和伤害
血战	以降低生命上限为代价，提升主要攻击伤害
回复指环	获得持续的生命值恢复，但是通过生命球恢复的治疗量降低
敏捷精华	提升移动速度
方尖碑精华	随机获得一个方尖碑效果
被诅咒的生命药剂	以降低主要攻击伤害为代价，提升生命上限
圣礼	掉落一个圣迹
鲁莽精确	提升暴击几率
生命药剂	提升生命值上限
健康药剂	恢复部分生命值上限
狂暴令牌	狂暴敌人的伤害降低
野心指环	尸体腐化和生成敌人的几率降低
遗迹贩卖机	重置全部神圣恩典
不稳定遗迹	每次使用完一个圣迹后都会将该圣迹随机替换成另一个圣迹
充沛鼓舞	暂时提升怒气值的回复量
羽毛针	提升闪避几率
石化皮肤	暂时无敌，免疫全部伤害

符文

玩家在点出每个角色的符文被动技能以后，就可以在探索迷宫的时候随机获得符文效果。符文分为3类，分别是主要攻击符文、次要攻击符文以及特殊技能符文，当装备上对应的符文以后，玩家在使用对应攻击或技能时就会产生符文效果，每种攻击或技能都有多种符文可以选择，但是同一时间内，每一类符文栏只能装备一种符文。此外，符文有使用耐久限制，一旦符文耐久归零，玩家所使用的攻击或技能就无法享受符文效果加成。



符文名称	符文效果
灵魂一击	发动主要攻击时会释放一次守卫狂怒攻击
公正制裁	主要攻击伤害提升，并使所有被击中的敌人承受一样的伤害
神秘奥义	“神圣之剑”攻击后会留下能量池，继续对敌人造成伤害
耐力赠礼	“终极狂暴”状态下可以回复怒气
致命风暴	狂暴效果在提升攻击速度的同时也会提升暴击几率
爆炸飓风	飓风会造成爆炸破坏
风暴母体	飓风会释放出额外的小型飓风
终极风暴	将大型飓风分散成数个小型飓风
凯文的诱饵警戒	凯文自阴影中现身，对诱饵的攻击者发起攻击
诱饵反弹	诱饵反射来自攻击者的伤害，对其造成荆棘伤害并停滞敌人
吞噬风暴	飓风会用更强的力量拉扯敌人
急速之镜	诱饵冷却时间减少，生命值降低
强力替身	诱饵生命值提升
加速核心	以移除露西的追踪弹为代价，提升她的主要攻击速度
生命赠礼	“极限狂暴”状态下，玩家会恢复生命
流氓意志	移除“极限狂暴”倒计时，但被敌人击中后会移除“极限狂暴”效果
飞刀推撞	“飞刀四射”会击退敌人
锥形飞刀	“飞刀四射”攻击范围被压缩为凯文面前一小片锥形面积
狂怒流氓	狂暴效果在提升攻击速度的同时也会提升伤害
约翰的音波守护	约翰的“神圣之剑”会落在被“音波猛击”眩晕的敌人身上
充能颂歌	“音波猛击”会立即重置“爆炸极限”的冷却
分散箭	“爆炸极限”会以减少伤害为代价拥有更大的技能范围
凯文的音波警戒	“音波猛击”发动期间，凯文会现身并执行“阴影之舞”
龙之注视	琳达的主要攻击会穿透敌人
凯文的极限飞刀	凯文会在“爆炸极限”结束时释放“飞刀四射”
马克的音波训练	“音波猛击”后立刻注满冲锋条
残酷之鞭	“鞭挞之鞭”会随着时间对燃烧的敌人造成火焰伤害
荆棘屏障	“灵魂屏障”能够造成荆棘伤害，将受到的伤害反射给攻击者
剧毒鞭挞	“鞭挞之鞭”会毒伤敌人，随着时间造成伤害并降低敌人攻击力
凯文的致命警戒	主要攻击造成暴击后，凯文现身并执行“阴影之舞”
卸剑	主要攻击释放一波魔法能量
击退一击	主要攻击会击退敌人
击倒格挡	格挡会眩晕敌人
耐力汲取	主要攻击会汲取敌人的耐力并为自己补充
回避协议	主要攻击有几率将敌人击退至使用强力回避的最佳距离，并重新充满回避槽
狂怒脉冲	在“处刑”攻击后，达到“极限狂暴”状态
琳达的隐匿极限	当凯文激活隐身技能后，琳达会射出“爆炸箭”
毒液回旋	“阴影之舞”会毒伤敌人
晕眩之舞	“阴影之舞”会眩晕敌人
火焰之吻	琳达主要攻击的箭矢附带火焰效果，会点燃敌人并造成伤害
死亡之歌	“音波猛击”改为陷阱技能，只有敌人接触时才会触发
燃烧箭	“爆炸极限”会随着时间对敌人造成火焰伤害
内爆箭	“爆炸极限”会以缩小技能范围为代价造成更高的伤害
露西的飓风极限	露西召唤一个受“爆炸极限”影响的飓风
鲜血之歌	以琳达承受伤害为代价，使“音波猛击”附带对敌人造成伤害效果
毒液之吻	主要攻击会造成毒液伤害
强吸猛击	“盾牌猛击”会将敌人拉向约翰
露西的神圣飓风	露西召唤一个受“神圣之剑”影响的飓风
粉碎发泄	“盾牌猛击”会释放一道大范围震荡波震开敌人
神之短剑	主要攻击造成暴击时有几率产生“神圣之剑”
重击下落	诱饵会眩晕近战攻击敌人
琳达的致命极限	琳达的主要攻击造成暴击后会射出一支“爆炸箭”
麻痹漩涡	“咆哮力量”会眩晕敌人
奥秘漩涡	“咆哮力量”会留下一个能量池，对敌人造成伤害
距离测量	目标较远时，主要攻击会获得伤害提升效果
露西的飓风之鞭	在“鞭挞之鞭”期间，露西会召唤飓风
琳达的鞭挞极限	当马克激活“鞭挞之鞭”后，琳达会射出“爆炸箭”
鞭挞眩晕	“鞭挞之鞭”眩晕持续时间提升
漩涡发泄	“咆哮力量”会释放一波魔法能量
飞刀穿透	“飞刀四射”可以穿透敌人
露西的飓风斗篷	进入隐身后露西会召唤一个飓风
露西的飞刀飓风	激活“飞刀四射”后，露西会召唤一个飓风
痛苦迷态	“飞刀四射”伤害提升，攻击范围缩小
匕首漩涡	“极限狂暴”状态下，有几率向四面八方发出攻击
血族伏击	在“处刑”攻击后恢复少量生命值
马克的狂暴冲击波	“极限狂暴”状态下，有几率释放马克的冲击波
约翰的致命守护	约翰的“神圣之剑”会在对敌人发动最后一击时落下
射击飓风	旋风每次击中敌人，都会治疗乔伊
灼热惩击	“惩击”命中后会将会点燃敌人，使其受到火焰伤害
琳达的爆破惩击	“惩击”会附带琳达的“爆炸极限”攻击
睿智惩击	当使用“惩击”消灭3个以上的敌人时，将必定掉落了一个生命球
灼热之境	诱饵会点燃近战攻击者
退后！	主要攻击会击退敌人
晕眩骗局	诱饵会眩晕近战攻击者
牺牲	诱饵会造成爆炸性破坏
精准箭	琳达的主要攻击一次性释放4支箭
专注颂歌	“音波猛击”每命中一名敌人都会获得耐力
狭路	“神圣之剑”会呈一条直线落下
神秘猛击	“盾牌猛击”会留下一片能量区域，对敌人造成持续伤害
火焰刀刃	主要攻击会对敌人造成持续性火焰伤害
残酷之舞	“阴影之舞”有几率攻击更多敌人
隐匿爆发	进入“阴影斗篷”状态后会制造一次爆炸伤害
震荡飞刀	“飞刀四射”会爆炸并对附近的敌人产生伤害

残暴和狂暴敌人

除开各类普通的敌人，游戏里还有两类精英敌人：残暴和狂暴敌人。它们是普通敌人的进阶版，在敌人头顶上有黄色标识的就是残暴敌人，除了比普通敌人血量更厚以外，他们还会附带毒液攻击、控制力场、召唤怪物等攻击手段；而敌人头顶上有红色标识的就是狂暴敌人，狂暴敌人比残暴敌人血量更厚，攻击力更高，它们同样拥有和残暴敌人一样的攻击手段，玩家在有的情况下会同时面临多个残暴或狂暴的敌人围攻，如果不能拉开距离逐个击破的话，强烈建议使用守卫狂怒技能迅速击杀，同时一定要注意敌人释放的控场技能，相信我，你绝对不会想要在一群长得像史莱姆、哥布林之类的敌人包围下动弹不得，那种回天乏术、只能任人宰割的感觉是非常痛苦的……

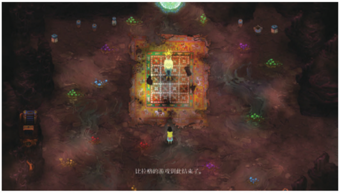




比拉格蛋

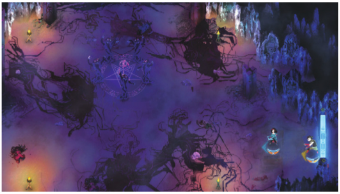
玩家在探索迷宫的过程中如果遇上如图所示的传送阵，可以传送进去，之后玩家会被要求在限定时间内根据比拉格鸟遗留下来的脚印追上它，如果玩家成功追上它，就可以获得一枚比拉格蛋。比拉格蛋可以用于角色洗点，玩家如果不小心点错技能或者想要尝试另一种技能玩法，就可以用比拉格蛋在技能页面进行重置。需要注意的是，在追捕比拉格的过程中，敌人不仅比平时迷宫里的还要多，而且还可能同时出现多只残暴和狂暴的敌人，切忌恋战，尽快顺着脚印脱身。玩家在追上比拉格以后，如果想打怪拿经验，也可以返回去将敌人杀光。





尸体腐化

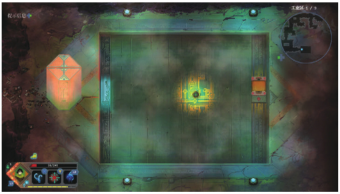
玩家操作的角色在迷宫中探索回来后，有可能会染上腐化状态，该状态会使角色生命值上限降低，如果在没有完全恢复的情况下再使用腐化状态的角色出击，会加重腐化的程度，进一步削减角色的生命值上限。所以如果染上了腐化状态，建议玩家更换角色使用，也算是制作组想让玩家尝试每种角色的一点“小花招”。当然，玩家也可以赌一下，看看能否在迷宫探索里找到恢复生命值上限的道具，只不过这个几率确实有点低就是了……



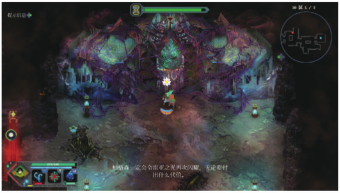
小游戏

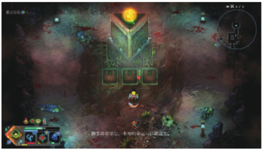
除了在迷宫中遇上的各种支线任务外，玩家还可以玩一些小游戏，完成小游戏后都会给与玩家奖励。这些小游戏主要分为 4 个类型：

众神之息：桌面撞球游戏，玩家和 AI 各自操控一个挡板，AI 会向玩家射出一个小球，玩家需要把小球用挡板弹到 AI 的挡板上，如此反复 5 次即可成功。



守护家人：家族成员会净化腐化的区域，在这段时间里玩家需要保护家族成员。只要坚持到读秒结束，即可成功获得家族成员给的奖励。

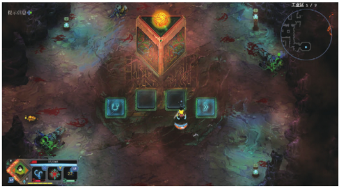




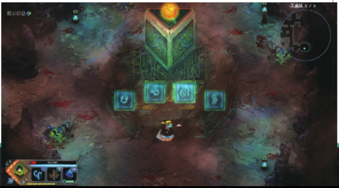
运气游戏：玩家需要在三块机关面前选一个踩上去，如果运气好的话，即可解锁高台奖励；如果运气不好，则会刷出敌人或使高台奖励直接消失。

记忆游戏：玩家需要按顺序踩上机关才能够成功获得高台上的奖励，如果中间走错一步，就会刷出敌人来。清理完敌人以后玩家需要重新踩机关。玩家可以按照以下 4 个图案的顺序解锁奖励。





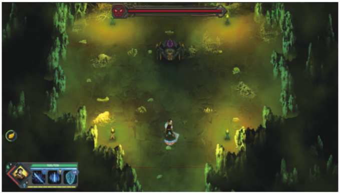




BOSS 战法详解

丝绸洞穴

蛛丝洞的 BOSS 是一只八眼蜘蛛，它的主要攻击方式有 3 种：大范围散播蜘蛛网，降低玩家移动速度；召唤大蜘蛛，这些大蜘蛛不仅会远程攻击玩家，还会召唤小蜘蛛前来助阵；从天而降攻击玩家。正常来讲，打到这个 BOSS 的时候玩家只解锁了约翰和琳达两个角色，前期如果玩家技能等级不够，建议还是使用约翰挑战 BOSS，一方面约翰可以格挡攻击减少伤害，另一方面约翰的主要攻击和次要攻击可以对敌人进行范围攻击，很适合清剿 BOSS 召唤的蜘蛛。在 BOSS 从天而降发起攻击时，记得躲闪即可，总的来说不是很难。



迷失战壕

迷失战壕的 BOSS 是两只地精，开局只会有一只地精同玩家交手，待到玩家对其造成超过其生命值 50% 以上的伤害后，就会出现第二只地精。两只地精的攻击方式各不相同，第一只地精主要以冲撞攻击为主，速度快伤害高，在发动技能前有明显的前摇动作，玩家及时躲避即可；第二只地精以中距离范围攻击为主，拉开距离就造不成伤害。基于此，推荐玩家使用琳达挑战，一方面琳达可以一边移动一边进行远程攻击，能够给自己留出更多的反应时间并提升容错率；另一方面琳达有 2 格闪避槽，面对第一只地精的冲撞攻击会更得心应手。玩家只需要集中火力干掉第一只地精，第二只地精对于玩家来说就只剩下被虐杀的命运了。





特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

阿奈迪亚领地

在阿奈迪亚领地遇到的BOSS是守护灵体的机械傀儡，它的主要攻击方式有3种：用脚重击地面，对玩家造成控制效果，使玩家无法移动和攻击；发射一束光球，覆盖一个小型扇面，一般紧跟着上一个技能发出，玩家如果被上一个技能控住，则这个技能基本必中，造成更多伤害；向四周射出一串光球弹幕，弹幕随距离增加而分散。对付这个BOSS，非常推荐使用凯文，只要解锁了凯文的守卫狂怒，再提升一些基础攻击伤害，玩家就可以在守卫狂怒技能结束前轻松击杀BOSS（不愧是最强输出）。如果玩家凯文技能等级不够，或是想尝试其他角色，只需要注意在BOSS发动第一个技能的时候闪避以及在BOSS放出第三个技能前尽量靠近它，然后趁弹幕还没散开的时候闪避即可。



小偷之城

小偷之城的BOSS是一只老鼠精，老鼠精身兼近战、远程两种攻击方式，并且还会隐身和瞬移。玩家看到老鼠精隐身后，就要准备闪避了，老鼠精会在隐身后瞬移到玩家身边并发动攻击；除此之外，老鼠精还会对玩家所在方向使出冲击波三连击的攻击，攻击具有范围伤害，玩家需要注意躲避。这个BOSS推荐使用凯文、琳达或露西解决，凯文自不必说，不仅可以让自己隐身免遭伤害，还可以发动强大的守护狂怒技能在短时间内对BOSS造成大量伤害；琳达则可以通过移动射击和她的控制能力，拉开和BOSS的距离磨死它；露西虽然无法在攻击中移动，但是她的诱饵可以使BOSS瞬移的时候去找诱饵，以此为自己的输出创造条件。



森林

森林这关并非迷宫，而是一个线性关卡，有存档点，玩家如果死亡将会从存档点重新开始。开局玩家会被腐化的魔物追赶，玩家需要一路向前，不要被魔物追上，不然就会持续掉血直到死亡。当玩家遇上魔法屏障挡住去路时，玩家需要杀死屏障周围的怪物来解开屏障。玩家继续向前会被屏障关在一个区域里，这个区域里会有神柱，需要通过击杀敌人获得宝石并激活神柱才能消灭周围的敌人和腐化陷阱，如果不激活神柱，敌人就会无限刷新。最后来到BOSS战地区，BOSS固定在原地不动，但是依然有几种攻击模式：召唤小怪、发射一束激光以扇形方式扫过BOSS面前区域以及在地面布置腐化陷阱。如果玩家站在腐化陷阱上，就会持续掉血。这场战斗的关键是玩家迅速清理小怪，获得宝石以激活神柱。玩家一旦激活左右两边的神柱，就可以同时实现击杀小怪、清理腐化陷阱、造成BOSS硬直及恢复自身生命值四大功能，这是减少本场战斗作战压力的核心手段。同样，强烈推荐凯文作为本场战斗的输出，一旦BOSS进入硬直状态，就释放守卫狂怒，来回几下就能收拾掉BOSS。需要注意的是神柱有激活次数限制，不要无节制地使用，不然等到地面上全是腐化陷阱、自己血量又低还无法激活神柱的时候，就真的回天乏术了（别问我是怎么知道的）。



■追逐玩家的魔物。



■BOSS战。

通灵塔

本关的BOSS是囚牢卫兵，主要攻击方式有3种：在地面放置蝎子卵，一定时间后会孵化出蝎子攻击玩家；发射4个可追踪也可被摧毁的魔法球；遁入地下并在玩家身边出现，出现时发动范围攻击；放置毒液陷阱以及在血量不足时发动地刺攻击。推荐使用约翰或者凯文，能够很轻松地清理小怪；BOSS遁入地下后会留一根尾巴在地面上，显示他目前的位置，玩家需要躲开尾巴就可以避免BOSS闪现攻击了；毒液陷阱和地刺攻击只要玩家不停移动基本不会中招，然后找准机会对BOSS进行输出即可。



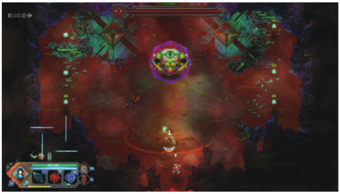
旧巴哈拉特废墟

本关的BOSS主要攻击方式有三种：BOSS会将自己埋入地下，并伸出树根和能够刺伤玩家的尖刺，玩家在清理掉这些树根之前无法对BOSS本体造成伤害；BOSS会伸出抓钩，将玩家拉扯至其眼前，并发动近战攻击；玩家靠近BOSS时，BOSS会向玩家发动近战攻击。本关BOSS相对来说比较简单，玩家只需要保持移动基本就不会被BOSS的攻击命中，然后找机会清理掉BOSS伸出的树枝并对BOSS造成伤害即可。



工业区

本关的BOSS只有两种攻击方式：发射4枚可被摧毁的跟踪弹以及对周围圆形范围内进行持续地火焰喷射。除此之外，场地内还有一个跟踪弹发射机关，也会对玩家造成伤害。BOSS本身有防护罩，玩家的攻击伤害会被大幅度削弱，玩家可以通过引诱跟踪弹发射机关发射至BOSS身边爆炸的方式，解除BOSS的防护罩，之后即可趁机输出。鉴于BOSS的攻击模式比较单一且属于中近程攻击，故建议玩家使用琳达挑战BOSS，只需要注意躲闪即可。



30区

本关的BOSS应该是到目前为止最有挑战性的BOSS，主要在于不仅有无限刷新的杂兵干扰玩家，同时还有各种两个在地图



上随机出现的机关和一个针对玩家的跟踪弹发射器，稍不留神就会承受大量伤害。玩家无法直接对本关BOSS造成伤害，玩家需要引导跟踪弹发射器炸毁敌人自己的两个机关，当机关被炸毁后整个屏幕会变红，这时候BOSS面前的防护罩就会解开，接着会用激光扫描一片扇形区域并对该区域内的玩家造成伤害，注意不要站在攻击区域里即可。同时，在这个状态下的BOSS就可以直接被玩家攻击了，注意不要贪输出被BOSS打中，反复几下就能够轻松干掉BOSS。唯一的难点就是由于杂兵无限刷新且数量不少，加上机关不停地变动，玩家可能会打得手忙脚乱。因此除了使用逆天的凯文以外，玩家也可以用露西，配合飓风和诱饵技能，能够给玩家更多的时间和空间操作发挥，提升容错率。

欧的神庙

这是游戏的最后一关，也是游戏的最终BOSS——山神欧。玩家一共需要打两次BOSS，而第一次的BOSS比第二次强得多……第一次与欧交手时，欧的主要攻击模式是所有BOSS中最多的：从天空中召唤火球进行小范围攻击；对一个扇形面积区域释放大量魔法球进行攻击；召唤小怪前来攻击玩家；释放魔法块环绕着欧，玩家触碰到就会受到伤害，玩家可以在触碰到之前用攻击将其打飞。第一次击败BOSS后，玩家需要在灵体的保护下，复活自己的家族成员，玩家不需要杀光敌人，只需要跟随灵体并尽快复活其他成员即可。当所有家族成员都复活以后，就会进入第二次BOSS战。第二次BOSS战就十分简单了，所有家族成员都会同玩家一起作战，没有任何难点，莽上去就行。



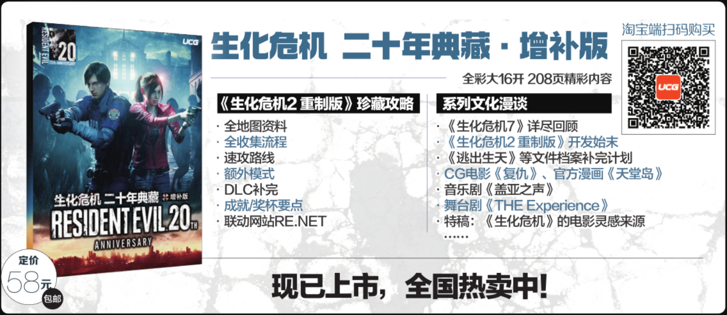
▲与BOSS第一次交手

其他战斗小技巧

玩家在探索迷宫时，如果血量不够，同时又被大批敌人包围的话，可以试试跑到黄色和蓝色的区域隔离门后面，敌人无法越过隔离门，也无法攻击在隔离门后的玩家；反而玩家可以在隔离门后攻击敌人。一个个引诱过来然后慢慢磨死也是关键时刻可选的路子。唯一要注意的是，有的隔离门后会触发一些支线任务，而如果这些支线任务目标恰好是要杀光全部敌人……那只能祝你好运了！



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代


生化危机 二十年典藏·增补版
全彩大16开 208页精彩内容
《生化危机2 重制版》珍藏攻略
· 全地图资料
· 全收集流程
· 速攻路线
· 额外模式
· DLC补完
· 成就/奖杯要点
· 联动网站RE.NET
系列文化漫谈
· 《生化危机7》详尽回顾
· 《生化危机2 重制版》开发始末
· 《逃出生天》等文件档案补完计划
· CG电影《复仇》、官方漫画《天堂岛》
· 音乐剧《盖亚之声》
· 舞台剧《THE Experience》
· 特稿：《生化危机》的电影灵感来源
……
淘宝端扫码购买
定价 58元 包邮
现已上市，全国热卖中！


真·三国无双8 官方艺术设定集
现已上市
三国百猛将 八方真无双！
真·三国无双8 官方艺术设定集 上
真·三国无双8 官方艺术设定集 下
"敌将，已被我击败！"
定价 118元（每册）
天闻角川×游戏时光×UCG 联合出品
©KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.KADOKAWA CORPORATION


UCG攻略通行证 GUIDE PASS
更透彻地享受游戏
UGP
热门新作的入门指南
经典大作的典藏攻略
每月更新
掌机王NS THE KING OF POCKETGAMES
VOL.2
78元半年 138元全年
月刊 每月上旬&下旬更新
次月阵容视频预告
淘宝端扫码购买
攻略月刊
·每月双更 ·专署独享 ·免费体验
攻略精选
·完全攻略 ·经典回味 ·一本无忧
11月月刊 《死亡搁浅》同步入门指南 《忍者龙剑传3 刀锋边缘》 《英雄不再 特拉维斯再度出击》
11月精选 《异度神剑2》



次世代 专辑 VOL.16 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

一台“变速箱”的工程师——“莽夫”制作人兰迪·皮切福德和他的Gearbox工作室

-跨界特攻-

贪婪之秋

三位一体4 噩梦王子

机甲狂潮2 | Indivisible

怪物小子与被诅咒的王国

-独占强作-

凯瑟琳 Full Body

-蒸汽世代-

莫塔守山人

UCG专辑 绿柳 光盘定价:49.9元